

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В СССР

И
Г
Р
О

МАНИЯ

ЭКСКЛЮЗИВЫ

RAINBOW SIX: VEGAS 2

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

GHOSTBUSTERS

DEMIGOD

SABOTAGE

ВЕРДИКТ

ТУРГОР

CONFLICT: DENIED OPS

ПРАВДА О ДЕВЯТОЙ РОТЕ

SINS OF A SOLAR EMPIRE

НА DVD

МОДИФИКАЦИИ
И ДОПОЛНЕНИЯ

для 25 ИГР

8 ВИДЕО
5 ГБ

ИЗДАНИЕ
МАШИНЫ
С ПОДАРОМ
ЧАСТЬ ТИРАЖА С
25
КИНЕМАТИКА
ДЕМО-ВЕРСИИ

(126) №03 МАРТ
2008



www.igromania.ru

ПОСТЕРЫ
НАКЛЕЙКИ



ЯЕД АЛЕЯТ 3

ЖЕНЩИНЫ-КИБОРГИ И МЕДВЕДИ-ПАРАШЮТИСТЫ!

**ЗАЩИТНИКИ ИЛИ НАЕМНИКИ?
ПРАВЕДНИКИ ИЛИ ГРЕШНИКИ?
ДРУЗЬЯ ИЛИ СОПЕРНИКИ?
РАДИ ДЕЛА ИЛИ РАДИ ДЕНЕГ?**

ДВОЕ - УЖЕ АРМИЯ.

СРАЖЕНИЯ. БРАТСТВО. БАБЛО.

WWW.ELECTRONICARTS.RU



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

© 2007 Electronic Arts Inc. Названия и логотипы EA и Army of Two являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Названия и логотипы PlayStation, "PLAYSTATION" и "PS" являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия и логотипы Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE являются зарегистрированными торговыми знаками группы компаний Microsoft. Все остальные торговые знаки являются собственностью их владельцев.



ИГРОМАНИЯ

03 МАРТ
(126) **2008**
ИЗДАЕТСЯ С 1917 ГОДА



Привет!

Итак, друзья, о главной новости месяца вы уже и сами догадались по нашей обложке. **ОН** все-таки вернулся! Red Alert, самая безумная и по-хорошему трэшавая стратегия нашего времени, в которой киборги-красноармейцы и медведи-парашютисты отправляются в последний крестовый поход против мирового капитализма, доросла до третьей части. Наши спелкеры Олег Ставицкий и Антон Логвинов специально отправились в Лос-Анджелес, чтобы первыми увидят Red Alert 3, поэтому все, что вы прочитаете в этом номере (и увидите на видео в следующем), это тотальный эксклюзив в этом полушарии планеты Земля. Подробности на стр. 38.

Из других горячих новостей: пока американские корреспонденты «Игромания»avorожено наблюдали за тем, как стаи дроссированных осминогов под прикрытием дирижабля «Киров» наводят конституционный порядок в США, Георгий Курган с дружеским визитом посетил киевский офис GSC Game World, которая сейчас, если вы вдруг забыли, трудится над продолжением «Сталкера». Продолжение под названием «Чистое небо» выйдет в конце весны, а все, что о нем только можно было узнать, уже сейчас доступно на стр. 46.

Наконец, если вам и этого вдруг окажется мало, то еще в нынешнем номере у нас раскрываются первые подробности о новой стратегии Криса Тейлора Demigod (стр. 62), новые факты о первом паркур-экшене от первого лица Mirror's Edge (стр. 54), свежая информация о второй части спецназовского экшена Rainbow Six Vegas (стр. 51) и, конечно же, самые исчерпывающие данные о Ghostbusters (стр. 72), той самой игровизации знаменитых «Охотников за привидениями».

Что же касается текущих дел в мировой игроиндустрии, то, увы, сезонный дефицит по-настоящему интересных релизов все еще продолжается. Хотя позитивные подкажки уже есть: так, в прошедшем месяце вышла крайне любопытная космостратегия Sins of a Solar Empire (стр. 86), с которой вы просто обязаны ознакомиться, если неравнодушны к данному жанру. Кроме того, отличился и отечественный игропром: авторы неоднозначного, но в чем-то уникального «Мора. Утопии» выступили со своим вторым, не менее неоднозначным проектом «Тургор» (стр. 96), а творческий дуэт переводчицы Дмитрия Пучкова и геймдизайнера Андрея Кузьмина закончил работу над «Правдой о девятой роле» (стр. 90), жанр которой они сами определяют не иначе как «документальная игра».

Из главного в этом месяце — пожалуй что все. Напомню,а, впереди нас еще ждет горячая весна и уже в ближайших номерах «Игромания» удивит вас парой мировых анонсов и других крайне приятных сюрпризов. Следите за новостями!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Игорь и главный редактор
Выпускной редактор
Редакторы
Редакторы рубрик
Руководитель тестовой лаборатории
Дизайн и верстка
Корректор
Иллюстратор

Александр Кузьменко
Игорь Варламовский
Алексей Мухоморов
Олег Ставицкий
Николай Петасов
Алексей Мосеев
Станислав Тихонин
Дмитрий Клементьев
Георгий Курган
Дмитрий Карасев
Светлана Карачикова
Николай Арсенов
Роман Грыльков, арт-директор
Максим Карасев, руководитель
дизайна
Дмитрий Донсков, редактор
Владимир Дмитриевский
Сергей Лавров
Николай Навашин
Сергей Солдатов
Илья Шавкина, координатор
Мария Луговская
Лена Поповская
Нина Нестерова

РЕДАКЦИЯ DVD

Процессор видеоредактирования
Редакторы
Дизайн интерфейса

Антон Логвинов, FXI Studio
Игорь Асанов
Светлана Чугунова
Алина Ермакова
Илья Галеев

WWW.IGROMANIA.RU

Главный редактор
Редакторы

Антон Логвинов
Андрей Александров
Алексей Дмитриев
Алексей Невский

ИЗДАТЕЛЬ

Генеральный директор
Иллюстратор

ООО «Издательский дом
ТехноМир»
Азам Давитов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Телефоны
Руководитель отдела рекламы
(Россия, СНГ)
Руководитель отдела рекламы
(Западный)
Руководитель отдела рекламы
(Восточный)
Менеджеры по рекламе

ООО «Игронет»
www.igronet.ru
(495) 730 4014
Дарья Новоторцева
(darjan@igromania.ru)
Олег Орловский
(oleg@igromania.ru)
Олег Курбанов
(kurbanov@igromania.ru)
Евгений Мухоморов
Светлана Попова
Мария Корнеева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

Телефоны
Менеджеры

ООО «Антон-Пресс»
www.antonpress.ru
(495) 642 8780
Олег Воробьев
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов
Надежда Голубева

ДЛЯ СВЯЗИ

111824, г. Москва,
ул. Барбариса, д.1 (Игронет)
Тел.:
(495) 231-2595
Тел./факс:
(495) 231-2594
e-mail:
mailto:info@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Publisher and Editor in Chief
Executive Editor
PR
Advertising
Marketing
Contacts

Игорь Варламовский
Александр Кустенко
(alex@igromania.ru)
Игорь Варламовский
(igor@igromania.ru)
Нина Нестерова
(nina@igromania.ru)
Юлия Ордюкова
(ordukova@igromania.ru)
Юлия Курбанова
(kurbanov@igromania.ru)
1 Pervovskaya str., Moscow,
Russia, 111524
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в издании, указывать только на «Игронет», строго обязательно. Любое воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые торговые марки принадлежат своим законным владельцам. Мнение автора не имеет ничего общего с мнением редакции.

«Игронет» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПМ №77-16021 от 28 июня 2003 года). ISSN 1603-2590.

Цена свободная.
Опознание: в USA - Barbaris Kofman, Ltd, Ветла
DVD опознание: в 000 - Телуринг дом «ИГРОМАНИЯ».

© «Игронет», 1997-2008 © Игронет, 1997-2008
Тираж 230 387 Circulation 230 387

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложения, пожалуйста обратитесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефону редакции.

Специальный номер «Игронет» выйдет в продажу с 1 апреля!

Подписка в Евразии

СССР

Советский Союз перестал существовать еще в 1991 году. Но чтобы хоть как-то компенсировать последствия крупнейшей геополитической катастрофы XX века, редакция «Игромания» предлагает нашим читателям из бывших Украинской ССР, Белорусской ССР, Узбекской ССР, Казахской ССР, Грузинской ССР, Азербайджанской ССР, Литовской ССР, Молдавской ССР, Латвийской ССР, Киргизской ССР, Таджикской ССР, Армянской ССР, Туркменской ССР, Эстонской ССР, а также жителям всех АССР этих ССР оформить на наш журнал международную подписку.

О том, как подписаться на «Игроманию» во всех вышеперечисленных ССР, а также в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «Игроблок».



72 Ghostbusters
Так вот ты какой, зеленый змий!

Алфавитный список игр в номере

10	Wheels of Steel	
	Across America/Lead to the Moon/Carry Up	1.10
	Wheels of Steel/American Long Road	1.10
20	4	1.10
30	25	1.10
40	25	1.10
50	25	1.10
60	25	1.10
70	25	1.10
80	25	1.10
90	25	1.10
100	25	1.10
110	25	1.10
120	25	1.10
130	25	1.10
140	25	1.10
150	25	1.10
160	25	1.10
170	25	1.10
180	25	1.10
190	25	1.10
200	25	1.10
210	25	1.10
220	25	1.10
230	25	1.10
240	25	1.10
250	25	1.10
260	25	1.10
270	25	1.10
280	25	1.10
290	25	1.10
300	25	1.10
310	25	1.10
320	25	1.10
330	25	1.10
340	25	1.10
350	25	1.10
360	25	1.10
370	25	1.10
380	25	1.10
390	25	1.10
400	25	1.10
410	25	1.10
420	25	1.10
430	25	1.10
440	25	1.10
450	25	1.10
460	25	1.10
470	25	1.10
480	25	1.10
490	25	1.10
500	25	1.10
510	25	1.10
520	25	1.10
530	25	1.10
540	25	1.10
550	25	1.10
560	25	1.10
570	25	1.10
580	25	1.10
590	25	1.10
600	25	1.10
610	25	1.10
620	25	1.10
630	25	1.10
640	25	1.10
650	25	1.10
660	25	1.10
670	25	1.10
680	25	1.10
690	25	1.10
700	25	1.10
710	25	1.10
720	25	1.10
730	25	1.10
740	25	1.10
750	25	1.10
760	25	1.10
770	25	1.10
780	25	1.10
790	25	1.10
800	25	1.10
810	25	1.10
820	25	1.10
830	25	1.10
840	25	1.10
850	25	1.10
860	25	1.10
870	25	1.10
880	25	1.10
890	25	1.10
900	25	1.10
910	25	1.10
920	25	1.10
930	25	1.10
940	25	1.10
950	25	1.10
960	25	1.10
970	25	1.10
980	25	1.10
990	25	1.10
1000	25	1.10

Army of Two	100
Paath and a .44	100
Assassin's Creed	100

AudioSurf	121, 191
Avencastr: Rise of the Mage	229
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	2

Barbie: My Scene	11
Battlefield 2	10

Battlefield Heroes	194
Battlefield: Bad Company	194
Battlezone	194

United & Betrayed	7
Beyond Good & Evil	10
and Shock	110, 119, 120
Basic Commands	4
Basic Commands: Reformed	4

總計	114
總計(不含稅)	114
總計(含稅)	114

Call of Duty 1	164	191
Call of Duty 2	165	192
Call of Duty 3	166	193
Call of Duty 4: Modern Warfare	11, 24, 118, 119, 121, 22	194
Call of Duty: United Front	195	196
Call of Duty: United Front	197	198
Call of Duty: United Front	199	200
Call of Duty: United Front	201	202
Call of Duty: United Front	203	204
Call of Duty: United Front	205	206
Call of Duty: United Front	207	208
Call of Duty: United Front	209	210
Call of Duty: United Front	211	212
Call of Duty: United Front	213	214
Call of Duty: United Front	215	216
Call of Duty: United Front	217	218
Call of Duty: United Front	219	220
Call of Duty: United Front	221	222
Call of Duty: United Front	223	224
Call of Duty: United Front	225	226
Call of Duty: United Front	227	228
Call of Duty: United Front	229	230
Call of Duty: United Front	231	232
Call of Duty: United Front	233	234
Call of Duty: United Front	235	236
Call of Duty: United Front	237	238
Call of Duty: United Front	239	240
Call of Duty: United Front	241	242
Call of Duty: United Front	243	244
Call of Duty: United Front	245	246
Call of Duty: United Front	247	248
Call of Duty: United Front	249	250
Call of Duty: United Front	251	252
Call of Duty: United Front	253	254
Call of Duty: United Front	255	256
Call of Duty: United Front	257	258
Call of Duty: United Front	259	260
Call of Duty: United Front	261	262
Call of Duty: United Front	263	264
Call of Duty: United Front	265	266
Call of Duty: United Front	267	268
Call of Duty: United Front	269	270
Call of Duty: United Front	271	272
Call of Duty: United Front	273	274
Call of Duty: United Front	275	276
Call of Duty: United Front	277	278
Call of Duty: United Front	279	280
Call of Duty: United Front	281	282
Call of Duty: United Front	283	284
Call of Duty: United Front	285	286
Call of Duty: United Front	287	288
Call of Duty: United Front	289	290
Call of Duty: United Front	291	292
Call of Duty: United Front	293	294
Call of Duty: United Front	295	296
Call of Duty: United Front	297	298
Call of Duty: United Front	299	300
Call of Duty: United Front	301	302
Call of Duty: United Front	303	304
Call of Duty: United Front	305	306
Call of Duty: United Front	307	308
Call of Duty: United Front	309	310
Call of Duty: United Front	311	312
Call of Duty: United Front	313	314
Call of Duty: United Front	315	316
Call of Duty: United Front	317	318
Call of Duty: United Front	319	320
Call of Duty: United Front	321	322
Call of Duty: United Front	323	324
Call of Duty: United Front	325	326
Call of Duty: United Front	327	328
Call of Duty: United Front	329	330
Call of Duty: United Front	331	332
Call of Duty: United Front	333	334
Call of Duty: United Front	335	336
Call of Duty: United Front	337	338
Call of Duty: United Front	339	340
Call of Duty: United Front	341	342
Call of Duty: United Front	343	344
Call of Duty: United Front	345	346
Call of Duty: United Front	347	348
Call of Duty: United Front	349	350
Call of Duty: United Front	351	352
Call of Duty: United Front	353	354
Call of Duty: United Front	355	356
Call of Duty: United Front	357	358
Call of Duty: United Front	359	360
Call of Duty: United Front	361	362
Call of Duty: United Front	363	364
Call of Duty: United Front	365	366
Call of Duty: United Front	367	368
Call of Duty: United Front	369	370
Call of Duty: United Front	371	372
Call of Duty: United Front	373	374
Call of Duty: United Front	375	376
Call of Duty: United Front	377	378
Call of Duty: United Front	379	380
Call of Duty: United Front	381	382
Call of Duty: United Front	383	384
Call of Duty: United Front	385	386
Call of Duty: United Front	387	388
Call of Duty: United Front	389	390
Call of Duty: United Front	391	392
Call of Duty: United Front	393	394
Call of Duty: United Front	395	396
Call of Duty: United Front	397	398
Call of Duty: United Front	399	400
Call of Duty: United Front	401	402
Call of Duty: United Front	403	404
Call of Duty: United Front	405	406

Company of Heroes	24,100,17
Company of Heroes: Opposing Fronts	27
Condemned 2	

Conflict: Desert Ops	93	111
Conflict: Global Storm		182
Counter: Strike	11	20, 122, 224, 23

Counter-Strike: Source	24
Crash of the Titans	19
Crashday	9

Dragon Physics Institute	10
Crisa	14
Crescent Suzuki Racing	40
Cooperation of Mind and Muscle	20

Crusaders of Night and Magic	161
Crysis	23, 118, 119, 170, 171
CSI 4: Hard Evidence	114
Dave of San Diego Islands	11

Dead Rising	1
Dead Space	2
Dead in Night 2	3

Deal or No Deal: Secret Vault Games	75
Death Track: Responses	116

[illegible]

Site	11
Empire Earth 3	118, 12
Empire Ragnarok Online	20

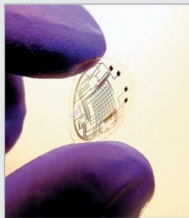
Millennium Dream		
North Atlantic Treaty, Quebec Forum	16	13
Europe: Unification/Rome		
Environment: Power of the Elites		
Overnight		
Verdict # 1	165, 166, 190	6, 9
Verdict # 2: A Fintail of Socialism		
P.E.A.R. - Farnsworth Manifesto		
FAITH and AS		
Fable		
Forecast	176, 19	
Interview #		
Paradise: Four: Rise of the Silver Surfer		
Paradise # 2		
PAPA CD	2, 26	13

Final Fantasy X	1	100
Final Fantasy X-2	1	100
Final Fantasy VII	1	100

FlatOut: Head On	17
FlatOut: Ultimate Carnage	17
Flushed Away	18

Freedom Fighters	21
Frontlines: Fuel of War	12, 14
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	185, 19
Full Throttle	

[illegible]



194 Монитор в глаз, джойстик в ухо и другие технологии будущего



220 ОПГ (организованные профессиональные гильдии) в MMOG



254 Только не мой мозг! Что на уме у первых лиц игровой индустрии

Алфавитный список игр в номере

Star Wars: Battlefront 2 — Revenge of the Sith	186, 191
Star Wars: Empire at War	186, 191
Star Wars: Force Commander	186
Star Wars: Galactic Battlegrounds	186
Star Wars: Jedi Knight II — Jedi Outcast	186
Star Wars: Jedi Knight II: The Jedi Trials	186
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	186
Star Wars: Knights of the Old Republic	186
Star Wars: The Force Unleashed	186
Star Wars: The Force Unleashed 2	186
Star Wars: The Force Unleashed 3	186
Star Wars: The Force Unleashed 4	186
Star Wars: The Force Unleashed 5	186
Star Wars: The Force Unleashed 6	186
Star Wars: The Force Unleashed 7	186
Star Wars: The Force Unleashed 8	186
Star Wars: The Force Unleashed 9	186
Star Wars: The Force Unleashed 10	186
Star Wars: The Force Unleashed 11	186
Star Wars: The Force Unleashed 12	186
Star Wars: The Force Unleashed 13	186
Star Wars: The Force Unleashed 14	186
Star Wars: The Force Unleashed 15	186
Star Wars: The Force Unleashed 16	186
Star Wars: The Force Unleashed 17	186
Star Wars: The Force Unleashed 18	186
Star Wars: The Force Unleashed 19	186
Star Wars: The Force Unleashed 20	186
Star Wars: The Force Unleashed 21	186
Star Wars: The Force Unleashed 22	186
Star Wars: The Force Unleashed 23	186
Star Wars: The Force Unleashed 24	186
Star Wars: The Force Unleashed 25	186
Star Wars: The Force Unleashed 26	186
Star Wars: The Force Unleashed 27	186
Star Wars: The Force Unleashed 28	186
Star Wars: The Force Unleashed 29	186
Star Wars: The Force Unleashed 30	186
Star Wars: The Force Unleashed 31	186
Star Wars: The Force Unleashed 32	186
Star Wars: The Force Unleashed 33	186
Star Wars: The Force Unleashed 34	186
Star Wars: The Force Unleashed 35	186
Star Wars: The Force Unleashed 36	186
Star Wars: The Force Unleashed 37	186
Star Wars: The Force Unleashed 38	186
Star Wars: The Force Unleashed 39	186
Star Wars: The Force Unleashed 40	186
Star Wars: The Force Unleashed 41	186
Star Wars: The Force Unleashed 42	186
Star Wars: The Force Unleashed 43	186
Star Wars: The Force Unleashed 44	186
Star Wars: The Force Unleashed 45	186
Star Wars: The Force Unleashed 46	186
Star Wars: The Force Unleashed 47	186
Star Wars: The Force Unleashed 48	186
Star Wars: The Force Unleashed 49	186
Star Wars: The Force Unleashed 50	186
Star Wars: The Force Unleashed 51	186
Star Wars: The Force Unleashed 52	186
Star Wars: The Force Unleashed 53	186
Star Wars: The Force Unleashed 54	186
Star Wars: The Force Unleashed 55	186
Star Wars: The Force Unleashed 56	186
Star Wars: The Force Unleashed 57	186
Star Wars: The Force Unleashed 58	186
Star Wars: The Force Unleashed 59	186
Star Wars: The Force Unleashed 60	186
Star Wars: The Force Unleashed 61	186
Star Wars: The Force Unleashed 62	186
Star Wars: The Force Unleashed 63	186
Star Wars: The Force Unleashed 64	186
Star Wars: The Force Unleashed 65	186
Star Wars: The Force Unleashed 66	186
Star Wars: The Force Unleashed 67	186
Star Wars: The Force Unleashed 68	186
Star Wars: The Force Unleashed 69	186
Star Wars: The Force Unleashed 70	186
Star Wars: The Force Unleashed 71	186
Star Wars: The Force Unleashed 72	186
Star Wars: The Force Unleashed 73	186
Star Wars: The Force Unleashed 74	186
Star Wars: The Force Unleashed 75	186
Star Wars: The Force Unleashed 76	186
Star Wars: The Force Unleashed 77	186
Star Wars: The Force Unleashed 78	186
Star Wars: The Force Unleashed 79	186
Star Wars: The Force Unleashed 80	186
Star Wars: The Force Unleashed 81	186
Star Wars: The Force Unleashed 82	186
Star Wars: The Force Unleashed 83	186
Star Wars: The Force Unleashed 84	186
Star Wars: The Force Unleashed 85	186
Star Wars: The Force Unleashed 86	186
Star Wars: The Force Unleashed 87	186
Star Wars: The Force Unleashed 88	186
Star Wars: The Force Unleashed 89	186
Star Wars: The Force Unleashed 90	186
Star Wars: The Force Unleashed 91	186
Star Wars: The Force Unleashed 92	186
Star Wars: The Force Unleashed 93	186
Star Wars: The Force Unleashed 94	186
Star Wars: The Force Unleashed 95	186
Star Wars: The Force Unleashed 96	186
Star Wars: The Force Unleashed 97	186
Star Wars: The Force Unleashed 98	186
Star Wars: The Force Unleashed 99	186
Star Wars: The Force Unleashed 100	186

Эксклюзив! Ждем: Аллоды онлайн. Часть 2	204
Играем: Lineage 2: 1st Throne — The Kamael	208
Играем: Manga Fighter	210
Играем: Metin 2	211
Играем: Pirates of the Burning Sea	212
Аналитика: Лучшие аддоны для World of Warcraft	216
Аналитика: Создаем MMO-гильдию	220
Интернет. События и факты	226
Форумные диванчики	228
Интересное в Сети	232

КИБЕРСПОРТ	234-235
Вести с полей	234
Киберспорт на DVD	235

КОДЕКС	236-237
Стандартные коды * Читательские пасхалки	236
Читательские хиты	237

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	238-239
Новости внекомпьютерных игр	238
Обзор второй редакции Dungeons & Dragons: Miniatures	239

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	240-249
Шоу-программа «Старпом и Светлана»	240

КАЛЕНДАРЬ	245-246
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	245
Command & Conquer: Red Alert 3	246

МОЗГОВОЙ ШТУРМ	250-253
Тест №3. Март	250
Скритур №3. Март * Фотографическая память №3. Март	251
Подведение итогов за №1/2008	251
Итоги нового конкурса	253

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ!	254-255
«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме у Сергея Климова	254

ОСОБОЕ МНЕНИЕ	256
Все зло от онлайн	256

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»	256
Command & Conquer: Red Alert 3	256
Tropop	256

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»	256
Ghostbusters	256
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	256
Sins of a Solar Empire	256
Lost: Via Domus	256

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:	Sibillat	35
Софт Клуб	Soft Club	17, 19, 21, 37, 57
Ф-Центр	SVEN	33
Floston	TopDevice	139
	Akella	141
	Билайн	13, 15, 53, 71, 79, 101
	Бука	85, 111, 161
	ЕвропаПлюс	225
	КРИ	181
	Мир фантази	241
	Новый диск	81, 94-95, 105
	ООО «Открытый диалог»	59
	РуссоБит-М	66-67, 117, 137, 147, 155, 169
В номере:		
1C	44-45, 55, 89, 193, 199, 219	
AverMedia	27	
Beholder	131	
Cooler Master	135	
Foxconn	145	
GaLderma	29	
Gravity CIS	203	
GSC Game World	107	
Ritmik	103	



Все валентинки мира не отражают твоих чувств?

Признайся ей в любви «Говорящим письмом»!

Мы запишем твой голос
и доставим по адресу.

Набери:

**# десятизначный
номер телефона
абонента «Билайн»** 📞

Следуя инструкциям
системы, запиши свое
письмо и нажми
на любую клавишу
на телефоне от 0 до 9
для подтверждения
отправки.

Узнай больше

📞 06 04 34



Услуга доступна абонентам, обслуживаемым по тарифам в билайн-мобильной платформе. Услуга доступна только абонентам сети «Билайн». Услуга доступна в «домашней» сети и по тарифическому роумингу (без учета платы). Условия предоставления услуги читайте на сайте www.beeline.ru. Оборудование сертифицировано. Услуга лицензирована. На правах рекламы.



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н



Ведущий рубрики: **Дмитрий Карасев**

АНОНСЫ



Хорошо забытое старое

САРСОМ ВОЗВРАЩАЕТСЯ К ДВУХМЕРНЫМ ИГРАМ



Ностальгия — великая вещь. В 80-х появление подробных игр стало технологическим прорывом.

Объявив о работе над римейком старинного экшена **Bionic Commando**, Sarsom на этом не успокоился. В дополнение к нему выйдет **Bionic Commando Rearmed** — обновленная версия игры 1988 года. С одной стороны, нас ждут новопоколенные технологии и трехмерный движок (вероятно, Unreal Engine 3.0), с другой — старый добрый вид сбоку.

Кроме того, Sarsom полностью переписал саундтрек и пополнил арсенал главного героя. Для желающих сыграть вдвоем Rearmed снабжен полноценным мультиплеером, а успешное прохождение будет открывать некие бонусы в «большом» Bionic Commando. Игра планируется к выходу на PC, Xbox 360 и PS3 весной этого года, но, на наш взгляд, весьма возможен перенос релиза.

ИГРОВОЕ КИНО



САМ СЕБЕ сталкер

GSC ПРЕДЛАГАЕТ
ФАНАТАМ S.T.A.L.K.E.R.
СЫГРАТЬ В «САМ СЕБЕ
РЕЖИССЕРА»

Компания **GSC Game World**, решившая экранизировать **S.T.A.L.K.E.R.**, предлагает фанатам принять в этом самое деятельное участие. Совместно с порталом «Сценарист.ру» GSC объявила конкурс на лучший синопсис для будущего фильма или сериала. Разработчики призывают дать волю фантазии: «Приветствуется непредсказуемость и драматизм, допускается возможность применения компьютерных и других спецэффектов любого уровня сложности, натурная и павильонная съемка, каска-



фильм по S.T.A.L.K.E.R. с равным успехом может стать как экшеном, так и триллером.

дерские трюки, массовка и батальные сцены».

Сдерживает только бюджет — \$1-3 млн в случае сериала и \$6-15 млн в случае кинофильма. Победитель получит 50 тыс. рублей и «авторский договор на идею или на написание сценария с возможным привлечением соавторов». Работы принимаются до 18 апреля по адресу synopsis@gsc-game.kiev.ua.

ИНДУСТРИЯ



КИТАЙСКИЙ ПРИВЕТ Sony

В ПОДНЕБЕСНОЙ
СДЕЛАЛИ СВОЙ ВАРИАНТ
PS3

Помните, в одном из прошлых номеров мы рассказывали о клоне Wii из Поднебесной под названием **Vi?** У него появился грозный конкурент — консоль **Winner**, она же — китайский вариант PS3. Приставка позволяет скачивать файлы из интернета, играть в онлайн, петь караоке и смотреть видео.



Теперь китайцам осталось клонировать только Xbox 360.

Есть, правда, и свои особенности — в отличие от PS3, **Winner** оснащен контроллером, похожим на нинтендовский **Wii Remote**. Стоит приставка \$120-150 против примерно \$400-600 у оригинала. Что интересно, китайские производители всеерьез намерены продавать ее по всему миру и даже в Японии.

СКАНДАЛЫ



Как Иван Иванович с Иваном Никифоровичем ПОССОРИЛИСЬ

SILICON KNIGHTS ПРОСИТ ЗАЩИТИТЬ ЕЕ ОТ EPIC

Продолжаются разбирательства между американской **Epic Games** и канадской **Silicon Knights**. Последняя обвинила авторов **Gears of War** в нечестной конкуренции. Epic в ответ заявила, что «силиконовые рыцари» украли у нее **Unreal Engine 3**, и потребовала предоставить ей для проверки движок **Too Human**.

Silicon Knights отказалась, мотивировав это тем, что Epic может позариться на их разработки: к примеру, сейчас **Silicon** якобы получает патент на уникальную дизайн и функциональную камеру. Поэтому студия по-

требовала назначить независимую экспертизу и взять ее движок под охрану суда. Суд с требованиями согласился, посчитав Epic заинтересованной стороной.

Кроме того, по неподтвержденным данным портала **Shacknews**, суд вызвал в качестве свидетелей многих клиентов Epic, с требованием представить их контракты на использование UE 3. Считается, что, если документы будут обнаружены, это может поставить Epic Games и ее клиентов в неудобную ситуацию на рынке.



Too Human — именно на это, по мнению **Silicon**, может позариться **Epic Games**.

● Egosoft и Koch Media сообщили, что работают над дополнением к космическому симулятору X²: Reunion. Прочим аддон, названный X²: Terran Conflict, будет содержать больше миссий, чем любая из трех частей серии. Он должен поставить точку в сюжетной трилогии — главному герою, наконец, удастся вернуться на Землю и узнать, что произошло за время его отсутствия.



● Ubisoft официально подтвердила то, о чем очень долго говорили слухи: в разработке находится новая часть сериала Prince of Persia. Правда, никаких подробностей об игре «Юби» не сообщила. Известно лишь, что появление нового «Принца» на свет должно состояться в течение ближайшего года.

МАНИЯ

ИГРЫ ПРОТИВ МУЗЫКИ

ДИРЕКТОР MTV ЖАЛУЕТСЯ НА ЗАСИЛЬЕ ВИДЕОИГР

Создатели Guitar Hero 3: Legends of Rock и Rock Band хором рапортовали о фантастических успехах. Так, по словам Activision, за два с половиной месяца компания продала более 5 млн дополнительных треков для своей игры. А MTV Networks и Harmonix объявили, что с момента выхода Rock Band было продано 2,5 млн треков.

Для сравнения — одному из крупнейших музыкальных сервисов Sprint понадобилось четыре месяца, чтобы достичь результата в один миллион проданных песен, и это при том, что он отнюдь не ограничивается гитарной музыкой. Итого подвел один из руководи-



Rock Band — то ли убийца музыкальной индустрии, то ли ее спаситель.

лей MTV Ван Тоффлер (Van Toeffler): «Мы живем в тяжелое для музыкантов время, когда людям жалко заплатить 20 долларов за альбом, но они без всяких сомнений отдадут 50 долларов за игру».

Действительно, если в одних США музыки в прошлом году было продано на 15% меньше, то популярность игр только растет. Хотя не все так плохо — аналитики утверждают, что звучание в гитарных играх песни пользуются повышенным спросом. Стоило появиться на прилавках Rock Band, как продажи представленных в ней песен Metallica выросли на 30-40%.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Оракул «Периметра»

K-D LAB ОТКРЫВАЕТ ТАЙНЫ ИГРЫ



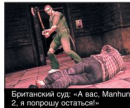
Второй «Периметр» должен раскрыть немало секретов — в частности, истинную причину событий, заставивших людей покинуть Землю.

Подогревая интерес вокруг грядущей стратегии «Периметр 2: Новая земля», студия K-D LAB перенимает у западных разработчиков прием, который называется умной фразой «вирусный маркетинг». Проще говоря, в интернете появился специальный сайт под названием «Оракул» (<http://oracle.kdlab.com>), на котором собрано немало материалов по игровой вселенной. Но чтобы добраться

до них, нужно будет сперва научиться пользоваться этим самым «Оракулом». От него можно узнать немало информации о представленных в игре фракциях, причем иногда весьма неожиданную. Напомним, что в «Периметр 2», который должен выйти в этом году, нам как раз обещали рассказать истинную природу происходящего и всю подноготную враждующих фракций.

Цензура НЕ СДАЕТСЯ

ДЕЛО MANHUNT 2 БУДЕТ ПЕРЕСМОТРЕНО



Британский суд. «А вас, Manhunt 2, я попрошу остаться».

Вроде бы счастливо закончившаяся история Manhunt 2, как оказалось, еще далека от завершения. На всякий случай вкратце повторим сюжет прошлых серий: британские цензоры BBFC запретили выпускать игру на Туманном Альбионе. После этого Rockstar обжаловала их решение, обратившись в апелляционный комитет VAC (Video Appeals Committee), и добилась своего. Однако цензоры сами подали жалобу в Вер-

ховный суд Великобритании, утверждая, что комитет не до конца понял выражение «принести вред детям» (они имели в виду потенциальный вред для психики от жестоких игр). Суд согласился с BBFC, порекомендовав VAC вновь рассмотреть Manhunt 2 с учетом всех замечаний.

Задно стало известно, на какие, собственно, вопросы должен был ответить комитет в прошлый раз. Во-первых, показывали ли в Manhunt 2 что-либо противозаконное (порнографию и так далее) — члены VAC решили, что нет. Во-вторых, несет ли игра опасность взрослым? Нет. Какова вероятность того, что до игры доберутся дети? Тут комитет понадеялся на честность британских продавцов, которые не допустят попадания игры в руки несовершеннолетних. Наконец, самый спорный пункт — несет ли игра вред детям? Четверо из семи членов VAC ответили, что нет, но теперь им предложено подумать еще раз. Rockstar, естественно, осталась недовольна, вновь заявив, что Manhunt 2 вполне вписывается в установленную самой BBFC категорию «18+» и не содержит ничего экстраординарного.

АНОНСЫ

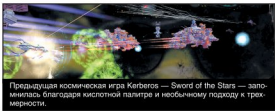
ЗВЕЗДНАЯ БОЛЕЗнь

KERBEROS PRODUCTIONS ИДУТ ПО СТОПАМ ELITE И «КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ»

После неудачного эксперимента в виде стратегии Sword of the Stars студия Kerberos Productions от планов «завоевания космоса» не отказалась, но пошла в несколько ином направлении. Ее новая игра NorthStar до боли напоминает «Космических

рейнджеров» и Elite. Нашему вниманию вновь предлагается огромный живой мир, где мы вполне можем заниматься чем угодно: торговать, воевать, выполнять квесты. Кстати, квесты конструируются по некой динамической модели, то есть одно и то же задание может вести вас в разные уголки галактики. Работать предстоит на разные фракции, представляющие космические державы: США, Россия и даже Данию. Не забыты и планетарные бои, здесь Kerberos в качестве ближайшего ориентира называют серию X-COM.

Жаль только, что у всего этого великолепия пока нет ни даты релиза, ни издателя.



Предвещая космическая игра Kerberos — Sword of the Stars — запомнилась благодаря кислотной палитре и необычному подходу к трюк-мерности.



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н



♦ Датская студия Guppyworks продолжает активно осваивать творчество своего знаменитого соотечественника Ганса Христиана Андерсена. Вслед за квестом Hans Christian Andersen: The Ugly Prince Duckling они взялись за Hans Christian Andersen: The Snow Queen and the Magic Mirror — на этот раз гибрида квеста и «жаркого шешана».

ИНТЕРЕСНОСТИ



Полный НОКАУТ

НЕМЕЦКОЕ
ПРАВИТЕЛЬСТВО
НАНОСИТ УДАР
УВЕ БОЛЛУ

Хороший боксер и бездарный режиссер **Уве Болл (Uwe Boll)** получил удар, от которого вред ли сможет оправиться: немецкое правительство закрыло налоговую дыру, позволявшую ему получать средства под съемку фильмов вне зависимости от того, прибыльные они или нет. В связи с этим Болл заявил, что будет искать спонсоров, а пока переходит на малобюджетные проекты вроде **Postal**.

Судя по его результатам, снимать ему придется на любительскую камеру. Последний (хочется надеяться) блокбастер



«Во имя короля», вполне возможно, станет последним фильмом, на который Болл выделили большие деньги.

Болла «Во имя короля» по мотивам **Dungeon Siege** собрал в мировом прокате \$5 млн при 70-миллионном бюджете. Впрочем, шанс проявить себя у режиссера еще будет — он работает над экранизацией не вышедших пока игр **Tunnel Rats** и **Zombie Massacre**, ему же принадлежит права на фильм по **Far Cry**.

ИНДУСТРИЯ



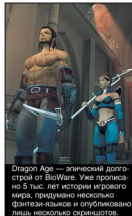
Наполеоновские планы

BIOWARE ВНОВЬ ОБРАТИТСЯ К ТОЛКИНУ

Electronic Arts, не отставая от других компаний, подводит итоги своей деятельности за минувшую осень и делится планами на будущее. Результаты неплохие — за три месяца доходы EA снизились на 11%, но только потому, что часть прибыли была перенесена в счет будущих месяцев. Наиболее продаваемыми

оказались **Need for Speed: ProStreet** и **FIFA 08**. Кстати об электронном футболе: уже в апреле на прилавки ляжет **UEFA Euro 2008**, которая, как всегда, станет подкорректированной версией «Фифы» в привязке к чемпионату Европы. Помимо реалистичных команд и стадионов, **EA Canada** обещает более удобное управление и новый многопользовательский режим.

Еще **Electronic Arts** поделилась и новостями от **BioWare**. Во-первых, было сказано, что знаменитый долгожир **Dragon Age**, анонсированный еще в 2004 году, жив-здоров и должен появиться на свет в течение следующего финансового года, который у **BioWare** начинается в апреле. Кроме того, исполнительный директор **EA Джон Риччиелло (John Riccietello)** заявил, что в 2009 м компания планирует выпустить новую RPG по мотивам «Властелина Колец» — хотя пока что не известно, будет это новый проект или временно замороженный **The White Council**.



Dragon Age — эпический долгожир от **BioWare**. Уже прописано 5 тыс. лет истории игрового мира, придумано несколько фантазий-языков и опубликовано лишь несколько скриншотов.

ИНДУСТРИЯ



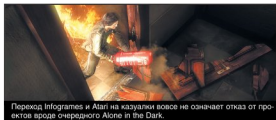
Спасение УТОПАЮЩИХ

INFOGRAMES
ОКАЗУЛИВАЕТСЯ,
А THQ ЗАКЛЮЧАЕТ
КОНТРАКТ С PLAYBOY

Все больше компаний, для которых прошедший год закончился неудачно, начинают оглашать планы по исправлению ситуации. **Infogrames**, на которой мертвым грузом лежит ее американское предприятие **Atari**, даже взяла на себя кредит на 150 млн евро. Ближайшей целью **Infogrames** ставит превращение в мощного казуального издателя — будет выпущено множество проектов для **Nintendo DS** и **Wii**, а **Atari** вы-

дадут деньги на организацию портала для распространения маленьких игр.

У **THQ** тоже в последнее время плохого больше, чем хорошего, в связи с чем она тоже решила потуже затянуть пояс. Под нож пошли, как не оправдавшие финансовые надежды, автомобильные серии **Stuntman** и **Juiced**, плюс несколько консольных проектов. Заодно приказала долго жить студия **Concrete Games**, составленная из людей, работавших над **Halo**, **Medal of Honor** и **EverQuest**. Ее сотрудники разбрелись по другим подразделениям компании. Наследок **THQ** подписала договор на создание целого набора игр под эгидой **Playboy** — пока только для мобильных телефонов, но не исключаются и крупные проекты.



Переход **Infogrames** и **Atari** на казуальки вовсе не означает отказ от проектов вроде очередного **Alone in the Dark**.

АНОНСЫ



Литературные игры

ЗНАМЕНИТЫЙ ФАНТАСТ ДЕЛАЕТ СТРАТЕГИЮ ПРО СТРАТЕГИИ

Американский фантаст и лауреат многочисленных премий **Орсон Скотт Кард (Orson Scott Card)** продолжает сотрудничество с игровой индустрией. Первой попыткой был не слишком удачный экшен **Advent Rising** от **GlyphX Games**. Второй — стратегия по роману **Empire**, разрабатывает ее **Chair Entertainment Group**.

Новая игра, тоже стратегия и тоже от **Chair Entertainment**, основана на популярной книге Карда «Игра Эндера» (**Ender's Game**). Главный герой романа, шестилетний Эндер, обучается в военной академии, где при помощи стратегических симуляторов из детей растут будущие генералы.

Chair Entertainment заверяют, что разработка должна на-



Advent Rising, первая работа Карда, получила оценки в диапазоне от «отлично» до «какой ужас!»

чатся в этом году. В основу игры ляжет движок **Unreal Engine 3**, а выйдет она на «платформах, позволяющих загружать контент из интернета». То есть, вероятно, PC, Xbox 360 и PS3 (Wii тоже умеет, но она не сопоставима по мощности с «большой тройкой»).

● **The Settlers: Rise of an Empire**, очередной эпизод легендарной экономической стратегии, в скором времени обзаведется аддоном **Empire of the East**, над которым сейчас трудится студия Funatics Software, добавит дополнительную климатическую зону (Южную), профессию геолога, пару новых зданий и другие мелочи вроде городских украшений.



● Значимые перемены произошли в SCS: после того, как акции компании упали до рекордно низкой отметки, в отставку отправилось практически все руководство издательства, а новым управленцем был назначен финансовый директор Фабр Радзиев. Как результат — акции сразу поплыли вверх.

МАНИЯ

ИНДУСТРИЯ

И ДО НАС ДОБРАЛИСЬ

В РОССИИ ТОЖЕ НАЧАЛИ БОРЬБУ С ПИРИНГОВЫМИ СЕТЯМИ

Еще совсем недавно словосочетание «борьба с пиратством в России» вызывало только смех. Но вот уже все привыкли к точечным ударам по владельцам нелегальных Windows, а с недавних пор Россия присоединилась к мощной на Западе борьбе с файлообменными сетями. Несколько дел уже слушаются в Нижнем Новгороде, Мордовии, Ростове и даже Москве.

Ничего сложного сотрудникам милиции делать не надо, ведь выявить IP-адреса, с кото-

рых распространяется пиратский софт, и вычислить их реальных владельцев — дело нехитрое. Кстати, не следует считать, что государство никак не заинтересовано в изведении пиратов, ведь компании-правообладатели вроде Microsoft отчисляют в российский бюджет налоги с каждой проданной копии (и, как говорят инсайдеры, не только налоги и не только в бюджет).

Один из последних примеров — дело ростовчанина Сергея Абрамова, приговоренного к году лишения свободы условно за складывание в пиринговую сеть бухгалтерских программ «1С». Что примечательно, обвиняемый пиратством не занимался и ничего не распространял — он просто скачал файлы из Сети и оставил доступными для других. Многие юристы утверждают, что по за-



Задумчивость пиратов из Pirates of the Caribbean: At World's End можно понять — если уже даже в России началась борьба с пир...

кону судить за подобное нельзя, как нельзя обвинить человека, купившего краденый автомобиль.

Порой полагаются и более необычные дела. Так, в Саранске у некоего пользователя хватило ума выложить в интернет

книгу об изготовлении ядов и взрывчатых веществ, да еще и озаглавить ее «Советы террористу». Дело даже не в том, что у «террориста» милиция конфисковала компьютер, а в том, что вместе с ним под раздачу попали и все, кто скачивал файл.

СЛУХИ



Дэн Хаузер предлагает считать, что Белич — тот же человек из The Sims, только устроившийся работать гангстером.

Белич собирается в гости

ОСЕНЬЮ GTA 4 МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ НА РС

Ажиотаж вокруг **Grand Theft Auto 4**, одной из самых ожидаемых игр года, разгорается все сильнее и сильнее. Может оказаться, что владельцам PC остается ждать не так уж долго — прошел пока не подтвержденный слух о том, что GTA 4 уже осенью этого года может добраться до персональных компьютеров. Французский портал **JeuXpro.com**, ссылаясь на некоего крупного продавца компьютерных игр, даже сообщает месяц — октябрь.

Сама Rockstar не теряет времени даром — например, на улицах Нью-Йорка появились объявления с портретом главного героя и подписями: «Внимание! Разыскивается полицией Либерти-сити Вооружен и очень опасен!» Далее идет логотип игры и по-

товый адрес полиции, на который просят сообщить все имеющуюся информацию о преступнике: tips@libertycitypolice.com. Всем написавшим Rockstar высылает эксклюзивную картинку в подарок.

Вице-президент Rockstar **Дэн Хаузер (Dan Houser)** пообещал, что в игре можно будет вытворять практически все что душе угодно — от вождения в пьяном виде до посещения стрип-клубов. Конечно, он прекрасно понимает, что подобные художества не останутся без внимания со стороны «любителей» видеоигр. «Я ожидаю того же, с чем мы уже сталкивались», — заявил Хаузер. — «Надеемся, люди вскоре начнут относиться к играм так же, как к другим развлечениям».

АНОНСЫ



ОДНО ИЗ ДВУХ

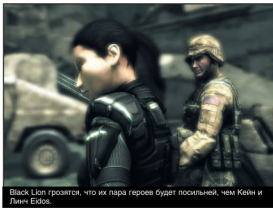
BLACK LION ПРЕДЛАГАЮТ СТЕЛС И ЭКШЕН НА ВЫБОР

Разработчики все чаще стремятся объединить сразу несколько игр в одной, чтобы угодить максимально широкой аудитории. Немцы из **Black Lion Studios** предлагают нашему вниманию экшен **Shadow**

Harvest, который можно проодить как стелс, а можно — со стрельбой и взрывами.

Нам под контроль выдадут сразу двух персонажей — девушку Майру Ли (Сэм Фишер в юбке) и ветерана спецназовца Арона Альвареса (выучатый племянник Рэмбо). Соответственно, любую ситуацию можно будет решить либо тихо и осторожно, либо нахрапом. Паре боевых товарищей предстоит побывать во множестве горячих точек по всему земному шару.

Еще **Black Lion**, как и положено, обещают оригинальный сюжет, неопустимые красоты и даже дополнительные задания. На вопрос «когда?» отвечают, что весной 2009 года для PC и Xbox 360.



Black Lion грозит, что их пара героев будет посильнее, чем Кейн и Линч Eldos.



● Британский журнал **MCV** попытался выяснить, сколько зарабатывают британские разработчики. Как оказалось, диапазон зарплат варьируется от 540 тыс. (данные они получают, конечно, в фунтах, но мы для удобства пересчитали их в доллары) в год у начинающих программистов до 5120 тыс. у ведущих продюсеров. А вот самым богатым в Британии оказались игровые журналисты — в среднем всего около \$36 тыс. на брата.



СКАНДАЛЫ

Плохого пира НЕ БЫВАЕТ?

КРИТИКИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
ПРОСНУЛИСЬ ОТ ЗИМНЕЙ
СПЯЧКИ

Разговоры о растлевающем влиянии компьютерных игр все чаще попадают под определение «было бы смешно, если бы не было так грустно». Взяв хотя бы недавний случай с RPG **Mass Effect**. Все началось с того, что один из экспертов канала **Fox News**, известный психолог **Купер Лоуренс (Cooper Lawrence)**, сообщила зрителям, что эта игра одержит «откровенный контент порнографического содержания», и вызвала удивление, что «подобные непристойности продают детям» (не таким уж, кстати, и

детям — **Mass Effect** и так популярна в США рейтинг **Mature** — «только после 17»). В ответ выразили удивление сами сотрудники **BioWare**, которые в свою игру ничего подобного не закладывали. ЕА, издатель **Mass Effect**, направили **Fox News** официальное письмо с нотой протеста. Фанаты оказались менее сдержанными, добравшись

до книг Лоуренс, выставленных на **Amazon.com**, и оставив кучу гневных отзывов. В конце концов выяснилось, что психолог в **Mass Effect** даже не играл: «Передо мной я спросил, что это за игра, и кто-то сказал, что слышал, что в ней есть порнография». Почин **Fox News** поддержала британская газета **The Times**, опубликовавшая колонку журна-

листки **Дженис Тернер (Janice Turner)** под названием «Xbox — наркотик для детей». Дальше шло обычное рассуждение про то, как «**DOOM-порнография**» (читай дословная) развращает юные умы. Читатели в ответ забросали редакцию просьбами оставить навязчивую на зубах тему в покое и переключиться на более актуальные проблемы.

MASS EFFECT



©CHRISTENKO

ИНДУСТРИЯ



Пока суд да дело, «Бука» налаживает цифровую продажу «Агрессии» и других своих игр через сервис **stream-games.ru**.

КТО НА «Буку»?

ОТЕЧЕСТВЕННОМУ
ИЗДАТЕЛЮ
ПРОДОЛЖАЕТ
ВЫБИРАТЬ ПОКУПАТЕЛЯ

Вест о том, что издательство «Бука» может породниться с кем-то из отечественных или зарубежных компаний, вызвала в России едва ли не больше шума, чем сообщение о союзе **Vivendi** и **Activision**. Собственно, компании **Norlum** и «Финанс», главные акционеры «Буки», такую вероятность отрицают. С другой стороны, сразу несколько источников, близких к руководству издательства, под-

тверждают грядущую продажу компании. Да и представитель «Буки» **Олег Добролюбов** подтвердил, что переговоры ведутся, но уточнить, с кем именно, не стал. Что касается отечественных компаний, то в покупателя прочат свежесозданный онлайн-холдинг **Astrum Online Entertainment**. Президент входящей в него **Nival Online** **Сергей Орловский** не исключает, что в составе **Astrum** скоро может появиться офлайн-компания. Представитель «1С» **Алексей Харитонов** отказался от комментариев, а руководитель игрового направления «Нового диска» **Дмитрий Бурковский** и вице-президент «Акеллы» **Владимир Куар** заявили, что в переговорах не участвуют. Многие считают, что покупателем может стать западная компания, намеренная таким образом выйти на российский рынок.

ИГРОВОЕ КИНО

Кина НЕ БУДЕТ

ROCKSTAR ПОКА
НЕ ЗАИНТЕРЕСОВАНА
В ЭКРАНИЗАЦИИ GTA

Все меньше остается игр-хитов, не замеченных в порочных связях с Голливудом. Если какой-нибудь блокбастер и не экранизируют официально, то, крайней мере, об этом ходят упорные слухи. Недавно газета

Variety сообщила, что **Rockstar** едва не отдала на экранизацию серию **GTA**. Якобы был уже почти подписан договор с некой студией, заготовлен сценарий и получено согласие рэпера **Эминема** сыграть главную роль. Правда, вице-президент **Rockstar** **Дэн Хаузер (Dan Houser)** уже на следующий день объявил, что если кто-то и собирается экранизировать **GTA**, то ему об этом ничего не известно. По его словам, предложения от продюсеров приходят буквально пачками, но ничего стоящего пока не было. «Так что в ближайшее время фильма по **GTA** не будет», — подвел итог Хаузер.



Большинство фанатов **GTA** высказались, что фильм с **Эминемом** в главной роли их и так не очень обрадовал бы.

● Крис Тейлор (Chris Taylor) сообщил, что в скором времени нас ждет второй аддон к стратегии **Supreme Commander** (кард слева). Дополнение называется **Experimentals** и, в отличие от своего предшественника **Forged Alliance**, не будет содержать ничего, кроме новых «экспериментальных» юнитов для всех сторон конфликта.



● В Торонто стартовали съемки фильма по мотивам экшена **Max Payne**. Режиссером выступает **Джон Мур (John Moore)**, сценарий римейк «Омен» и «Полет Феникса». Своего Марса сыграет **Марк Уолберг (Mark Wahlberg)**, см. его фото по соседству.

МАНИЯ

СКАНДАЛЫ



ЦЕНЗУРА по-южноамерикански

БРАЗИЛЬЦАМ ЗАПРЕТИЛИ
ВОЕВАТЬ С ТЕРРОРИСТАМИ
И ДРАКОНАМИ

Бразильские власти одним махом превзошли недавнюю эпопею с британскими цензорами и **Manhunt 2** — суд штата Минас-Жеранас объявил вне закона **Counter-Strike** и серию **EverQuest**, признав их вредными для граждан, и запретил их распространение по всей стране. В заявлении судьи, вынесшего приговор, говорится, что «они

COUNTER QUEST

ОДИН ИЗ БРАЗИЛЬСКИХ СУДОВ ЗАПРЕТИЛ COUNTER-STRIKE И EVERQUEST НА ВСЕЙ ТЕРРИТОРИИ СТРАНЫ



CHRIS TAYLOR

ИНДУСТРИЯ



ВРЕМЯ собирать баксы

В США ПОДВЕЛИ ИТОГИ ИГРОВОГО ГОДА



Пока **World of Warcraft** безраздельно правит PC-рынком, **Blizzard** старается развлечь пользователей как может. Вот оцените хотя бы этот оригинальный шлем.

После наступления 2008-го началось активное подведение итогов года прошлого. Американская компания **NPD Group** посчитала, сколько игр было продано на звездно-полосатом рынке и сколько денег на этом заработано. Самую тиражную игру для консолей предугадать оказалось несложно — разрабатываемый в пух и прах **Halo 3** разошелся тиражом 5 млн. Вторую позицию заняла **Wii Play** — 4+ млн, третью — **Call of Duty 4: Modern Warfare** для Xbox 360 с 3 млн. PS3 не смогла делегировать в топ-10 ни одного представителя, зато старушка PS2 отметилась сра-

зу тремя играми, в том числе и ветераном **Guitar Hero 2**.

На PC же в бой идут одни старики. Первые два места заняли **World of Warcraft** (914 тыс. копий) и аддон **Burning Crusade** (2,25 млн). Третье-четвертое места достались **The Sims 2** (534 тыс.) и **The Sims 2: Seasons** (433 тыс.). На пятом месте оказалась все та же **Call of Duty 4** (383 тыс.). При этом доход от PC-игр снизился на 6%. Но если посчитать цифровые продажи и доходы от подписки на онлайн-игры, то получается уже рост на целых 40%. Так что, указывают аналитики, приоритеты издателей и разработчиков постепенно перетекают в онлайн.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Игровая ДИСКРИМИНАЦИЯ

ПО НОВЫМ ИССЛЕДОВАНИЯМ, МУЖЧИНЫ ВОСПРИНИМАЮТ ИГРЫ ЛУЧШЕ ЖЕНЩИН

Тот факт, что среди геймеров гораздо больше мужчин, получил научное обоснование. **Алан Рейс (Alan Reiss)** из Стэнфордского университета выяснил, что представители сильного пола получают от игр больше удовольствия. В его эксперименте участвовали 11 мужчин и 11 женщин — им предлагалось попробовать свои силы в простенькой игре, в то время как специальные аппараты фиксировали активность мозга.

Как оказалось, у мужчин гораздо активнее работала та часть сознания, которая отвечает за чувства удовлетворенности и мотивации. Причем эта актив-

ность напрямую зависела от успехов в игре. А вот у женщин она оставалась практически безучастной, причем независимо от игровых достижений.



Как объясняет Рейс, мужчинам нравятся игры вроде **Quake 4**, которые нацелены на конечный результат. А женщины предпочитают «игру ради игры».

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала предоставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжая делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Текст» — первые в России СММ для абонентов сети мобильной связи.

Расписки доступны для всех абонентов сети «Билайн».

● На выбор есть две тематики:
● Игромания: игры
● Игромания: рецензии
Все подробности о ценах и самих расписках вы найдете на нашем DVD в разделе «Ифофоник».





12



● LucasArts постигла тяжелая утрата — компания покинул президент Джим Уорд. Возглавив в 2004-м издательство, пылавший улитки от Star Wars-зависимости, Уорд сделал ставку как на качественные игры по знаменитой вселенной, так и на независимые проекты (например, серию *Thrillville*). Своей ушед Вурд объяснил причинами личного характера.

А Н О Н С Ы



«Пила» и титаны

BRASH ENTERTAINMENT РАССКАЗАЛА О ДВУХ ИГРАХ ПО МОТИВАМ КИНО

Молодая компания **Brash Entertainment**, созданная специально для издания игр по мотивам фильмов, рассказала о своих первых проектах. Одним из них является некий экшен под кодовым названием «2010» (по дате релиза). О нем известно только то, что он «разрабатывается всемирно известной японской студией» и основан на фильме, который еще не вышел на экраны. Есть также трейлер, который демонстрирует, как герой древнегреческого (или древнеримского) вида виртуозно расправляется с бандой скелетов, минотавров и гигантским скорпионом в придачу.

Есть предположение, что «2010» основан на грядущем римейке фильма «**Битва титанов**» (голлиевское переименование мифов о Персее). А вот насчет второй игры гадать не приходится —



Скриншоты из игровой версии очередной «Пилы» пока не поступало, а вот жизнерадостные кадры со съемочной площадки уже имеются.

она приурочена к очередной «Пиле» и должна выйти вместе с ней в октябре 2009 года. Brash Entertainment намерена тесно сотрудничать с создателями фильма, но сюжет у игры будет самостоятельным — он расскажет предисторию главного злодея, а заодно ответит на целый ряд мучивших зрителей вопросов.

А Н О Н С Ы



Вера 45-ГО КАЛИБРА

ШУТЕР НА ТЕМУ
«БОННИ И КЛАЙДА»

Закончив с шутером **Total Overdose**, датская студия **Deadline Games** взялась за криминальный экшен **Faith and a .45**. Действие игры развора-

чивается в Америке во времена Великой депрессии. Сюжет, на который обещают сделать особый упор, рассказывает о судьбе двух преступников, Люка и Руби, стремящихся отомстить нехорошему нефтяному магнату.

Deadline Games явно в курсе нынешних трендов, потому что акцент в игре намерена сделать на кооперативное прохождение. Ни дата выхода, ни платформы пока не известны.



Бандиты и с той, и с другой стороны одеты как на показе мод. Зато смотрится красиво.

ACTION

Акелла

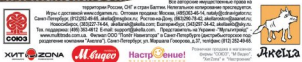


2025
БИТВА ЗА РОДИНУ

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРА!!



НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АНЦИИ ОТ КОМПАНИИ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ: WWW.PLAYHARD.RU WWW.MICROSTAR.RU WWW.AKELLA.RU





• Electronic Arts отказалась от сотрудничества с Marvel, разорвав договор на создание игр по мотивам комиксов. Собственно, за три года «электроника» сделала лишь одну такую игру — флагман Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects. Над вторым работала студия EA Chicago, недавно прекратившая свое существование.



СКАНДАЛЫ



Главный Wii-хит первого полугодия японцы расхватали за полдня. Впрочем, следует иметь в виду, что Nintendo поначалу полагалась с тиражом.

очереди из 300-400 страдающих японцев начали выстраиваться задолго до открытия магазинов.

СЛУХИ

Заявление The Answer компания оставила без комментариев.

А вот на планы Capcom немного света случайно пролила рейтинговая комиссия ESRB. Про Lost Planet: Colonies до недавнего времени было известно только то, что разработчики зарегистрировали такое название и что игра является первым дополнением к оригинальной Lost Planet. И вот цензоры объявили, что присвоили игре рейтинг Teen (с 13 лет) за те же характеристики, что и первой части: кровь, нацензурная лексика, насилие. А главное — в списке платформ, для которых предназначена игра, значится и PC.



ление тоже было опровергнуто, но неприятный осадок у Nintendo, наверное, остался.

Есть у создателей Марио и реальные проблемы. Похоже, трудности с удовлетворением спроса становятся главной чертой японских компаний — сначала у Sony наблюдался дефицит PS3, а теперь вот Nintendo объявила, что сможет удовлетворить все заказы на Super Smash Bros. Brawl не более чем на 25%. Многим из тех, кто оформил предварительный заказ, было предложено подождать две недели с момента выхода игры (!). И это при том, что европейский релиз и так был сдвинут на месяц. Все это настолько повысило ажиотаж вокруг игры, что первый же день продаж Smash Bros. Brawl в Японии больше всего напоминал выход книг о Гарри Поттере на Западе —

КОНСОЛЬНЫЕ неурядицы

ЛОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ MICROSOFT И ДЕФИЦИТ МАРИО

Интересная тенденция — сразу несколько заявлений относительно консолей не подтвердились, но делали немало шума. Во-первых, блог Kotaku заявил, что крупнейшая австралийская сеть магазинов EB Games Australia грозит отправить обратно Microsoft весь тираж консолей Xbox 360, потому что он, тираж, оказался бракованным — якобы покупатели уже вернули в магазин 17 тыс. сломанных приставок на общую сумму \$10 млн. Вскоре этот слух был опровергнут лично руководством EB Games Australia.

В свою очередь, представитель ELSPA (Британской ассоциации издателей игр) Джон Хиллер (John Hillier) предупредил коллег об опасности связываться с Nintendo DS. Хиллер, отвечающий в ELSPA за борьбу с пиратством, заявил, что в Америке 90% игр для DS приходится на нелегальную продукцию и в Британии скоро сложится подобная ситуация. Виновином он назвал картридж R4 Revolution, на который можно записывать сканенные из интернета образы игр и загружать их на приставку. Это заяв-



Массово анонсируя продолжения Call of Duty и других успешных игр, Activision идет по стопам Electronic Arts.

Наука клонирования

ACTIVISION BLIZZARD ДЕЛАЕТ СТАВКУ НА СИКВЕЛЫ

Activision поделилась планами на ближайший год. Поскольку главная цель у нее — догнать, перегнать и навсегда оставить EA позади, компания намерена сделать основную ставку на сиквелы и «игры по мотивам».

Уже за период между апрелем и июлем этого года на прилавках должно оказаться два новых Guitar Hero (!), причем с некими новаторскими идеями. Call of Duty 5 так быстро не сделается, но и та появится в течение года. Activision не уточнила, собираются ли возвращаться к событиям 1939-1945 годов (по слухам, действие в новой игре может происходить на тихооке-

анском театре Второй мировой). Зато Call of Duty 5 должна выйти даже на Wii.

Не забыт и Тони Хок (Tony Hawk) со своим симулятором скейтборда — в его случае Activision якобы полностью пересмотрела подход к игре и готовит нечто совершенно новое. Немудрено: игра Skate от EA побила в продажах последнюю часть Tony Hawk's.

Что касается игр по лицензиям, то нас ждут новые приключения Человека-паука, сиквел Marvel: Ultimate Alliance, а также игра про Джеймса Бонда на основе очередной серии бондианы «Квант утешения» (The Quantum of Solace).

СЕКРЕТЫ Полишинеля

ПЛАНЫ ACTIVISION BLIZZARD И CAPCOM

Английская группа The Answer выдала существование Guitar Hero 4. Музыканты похвастались, что уже в конце 2008 года одна из их песен попадет в очередную игру «гитарной» серии. Activision Blizzard действительно уже подтверждала работу над новым «Героем», но дату не на-



Lost Planet: Colonies покажет на ПК одновременно с другими платформами.



● Компания Futuremark, разработчик пакета 3DMark для тестирования производительности современных видеокарт, решила влиться в ряды разработчиков. Решение, по словам руководства, вынужденное — спрос на основную продукцию студии падает из-за сокращения производительной видеокарт.

АНОНСЫ



И снова МАКГИ

СОЗДАТЕЛЬ AMERICAN MCGEE'S ALICE ДЕЛАЕТ НОВУЮ ИГРУ

Американ Макги (American McGee) в который раз пообещал сделать великий и грандиозный проект. На своем блоге он разместил сообщение о том, что его студия Spicy Horse ищет таланты для работы над неким проектом, у которого уже есть крупный издатель и движок Unreal Engine 3.



Макги обещает, что новый проект будет «в духе Alice, только лучше». Ну да, обещать он умеет.

По словам Макги, по своей структуре проект будет далек от «эпизодического» American McGee's Grimm, хотя дух и атмосфера сохранятся такими же. «Если вы фанат Alice, не упускайте возможности поработать над великим проектом», — заключает Макги в своем послании.

ИНТЕРЕСНОСТИ



После того как EA все же решила сделать экшен по C&C, Blizzard тоже может разморозить StarCraft: Ghost.

Из жизни гигантов

РУКОВОДСТВО BLIZZARD СРАВНИЛО СВОЮ СТУДИЮ С ТАРАКАНОМ

На саммите D.I.C.E., помимо прочих конференций, состоялась и лекция «Blizzard: история успеха». Среди обычных слов («все для фанатов»), «качество прежде всего») руководители компании поделились несколькими любопытными фактами. Президент Blizzard Майк Морхейм (Mike Morhaime) заявил, что на начальных этапах примером для него служила Interplay. Немаловажной причиной успеха он назвал и тот факт, что кто бы ни становился владельцем студии, его удавалось держать на расстоянии от внутренней кухни студии. «Blizzard — она как та-

ракан: все меняется, а нам хоть бы что», — гордо заявил исполнительный президент Фрэнк Пирс (Frank Pearce).

Но даже у Blizzard, как вынуждены были признать выступавшие, бывают неудачи и закрытые проекты. Самыми известными в этом списке являются квест Warcraft Adventures и пошаговая стратегия Shattered Nations. Помимо них, есть такие проекты, как Raiko, Nomad, Games People Play, Crika, Pax Imperia, Denizen. Что интересно, в черный список не попал замороженный экшен StarCraft: Ghost. Видимо, у этой игры все еще впереди.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ



РЕКЛАМА



Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:

Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика

Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц

Захватывающий псевдореалистический сценарий

Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>

© 2007 ООО "Акелла"



HIT ZONA



М. БУДЬКО



НАСТРИЧЕНУЕ



AKELLA



AKELLA



● Firefly Studios пообещала выпустить новую версию стратегии **Stronghold: Crusader** с многообещающей приставкой **Extreme**. Нас ждет некая «аэстраважная» кампания, новые конты, карты, улучшенный интеллект врагов и дополнительные тактические возможности. На экранах все это появится в конце апреля.

СТАБИЛЬНОСТЬ или эксперименты?

ВETERАНЫ ИНДУСТРИИ ОБСУДИЛИ БУДУЩЕЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В Лас-Вегасе состоялся саммит разработчиков и издателей D.I.C.E., на котором немало времени было уделено проблемам и перспективам компьютерных игр. Наиболее интересным оказался специальный круглый стол ветеранов индустрии, где обсуждалось два вопроса. Первый звучал так: «Что лучше — объединение или независимость?» Но очень быстро перешел в спор о том, не грозит ли играм тотальная сиквелизация. В свете недавних сделок (EA приобрела

BioWare/Pandemic, на свет появилась **Activision Blizzard**) как никогда правдивыми выглядят прогнозы о том, что очень скоро все игры будут делать несколько больших корпораций.

Многие приравнивают такую ситуацию к полному застою и отсутствию свежих идей. Так, по словам ветерана **Митча Ласки (Mitch Lasky)**, экс-сотрудника **Activision** и **Jamdat Mobile**, BioWare теперь обречена всю жизнь штамповать продолжения **Mass Effect**. Другие возражали,

что именно студия, имеющая опору в лице крупного издателя, может позволить себе экспериментировать и не бояться надеяться на ошибку.

Другая дискуссия развернулась между **Келли Флоком (Kelly Flock)**, много лет проработавшим на благо **THQ**, и **Мин Кимом (Min Kim)**. Они обсуждали, по какой схеме лучше собирать деньги с любителей онлайн-игр — европейской (обычная плата за подписку) или азиатской (сама игра бесплатна, а вот внутри все продается за реальные деньги). Ким, один из отцов восточной модели, настаивал на ней как на более дешевой и доступной игрокам («Лучше собирать понемногу денег с большого числа игроков»). Флок доказывал, что подобная идея зародилась в Корее исключительно

ИНТЕРЕСНОСТИ



Среди ветеранов прозвучало мнение, что BioWare под началом EA займется исключительно клонированием **Mass Effect**.

«как изобретательный ответ на цветущее буйным цветом пиратство», а на Западе таких проблем нет. Однако большинство поддержало Кима, посчитав, что будущее за азиатской моделью.

ИНДУСТРИЯ



НУ СКАЖИ, КАКОЙ ОТ ТЕБЯ ТОЛК?

РУКОВОДИТЕЛИ SONY И ACTIVISION BLIZZARD СОМНЕВАЮТСЯ В ПЕРСПЕКТИВАХ ИГРОВОЙ РЕКЛАМЫ

Все больше и больше игр начинают отдавать должное такому популярному явлению, как внутриигровая реклама (последние примеры — **Guitar Hero 3: Legends of Rock** и **Enemy Territory: Quake Wars**). Аналитики, в свою очередь, прогнозируют все более радужное будущее: агентство **Parks Associates** пообещало, что к 2012 году оборот этой отрасли достигнет \$800 млн.

Но не все полны столь радостных предчувствий. Руко-

водитель всей **Sony** сэр **Говард Стрингер (Howard Stringer)** заявил: «Рекламисты могут сколько угодно расхваливать эту идею, но все упирается в количество денег, которое они могут потратить». К тому же Стрингер опасается, что наличие рекламы оттолкнет от игры геймеров. Его поддержал глава **Activision Blizzard** **Роберт Котик (Robert Kotick)**: «Все только начинается. Я пока что не готов присоединиться к этому».



Появление **Duke Nukem Forever** так давно перестали ждать, что в возможное явление Дюка народу почти не верится.

СЛУЖИ



Гость из будущего

МИСТЕР НЮКЕМ ВСЕ ЕЩЕ НЕ ОПРЕДЕЛИЛСЯ С ДАТОЙ РЕЛИЗА

Все больше шума окружает когда-то с концами похороненный проект **Duke Nukem Forever**. **Dallas Business Journal** со ссылкой на президента **3D Realms** **Скотта Миллера**

(**Scott Miller**) сообщил, что игра состоится на своем визитном в конце этого года или в начале следующего и посетит также Xbox 360 и PS3.

Правда, следом выступил **Джордж Бруссард (George Broussard)**, который объяснил, что журналисты все не так поняли: «**Duke Nukem Forever** выйдет «когда будет готов», и, в общем, пока все как обычно. **Dallas Business Journal** действительно оперативно скорректировал заголовки в пользу большей неопределенности. Однако перспективу отправки мистера Нюкема на консоли Бруссард отрицать не стал.

Работа над ошибками

● В «Игромании» №2/2008 на стр. 143 мы немножко, совсем чуть-чуть занизили цену на две модели акустики от **BOSE**. На самом деле стоят они не 30 и 50 тыс. рублей соответственно, а всего лишь 120 400 (**BOSE Lifestyle V20**) и 138 600 (**BOSE Lifestyle V30**) рублей.



► THQ объявила, что шутер **Red Faction 3**, помимо прочих платформ, выйдет и на PC. Разработку ведут авторы оригинала из студии **Volition**, а на пределе она должна появиться до апреля 2009 года. Как она будет связана с первой и второй (на картинке слева) **Red Faction**, пока не сообщалось.

Курс на PC

ПОСЛЕДНЯЯ ВЕРСИЯ
FLATOUT ЗАГЛЯНЕТ
НА ПЕРСОНАЛКИ

Гонка **FiatOut: Ultimate Carnage**, некогда эксклюзивная для Xbox 360, как оказалось, заедет и на PC. По слову издателя в лице **Empire**

Interactive, «исследования показали, что интерес к аркадным гонкам на ПК в последнее время очень вырос» и поэтому они поручили студии **Bugbear** взяться за портирование игры.

Empire сразу предупредили, что в техническом плане **Ultimate Carnage** мало будет отличаться от оригинала на Xbox 360. Игра пользуется успехом прежде всего благодаря зрелищно обставленным авариям с убедительной физикой.



Теперь подобные развлечения будут доступны и владельцам PC.

Ждали, да не того

ИГРА ОТ СПИЛБЕРГА ОКА-
ЗАЛАСЬ НЕ СОВСЕМ ТЕМ,
ЧТО ОЖИДАЛОСЬ

Не так давно **EA Los Angeles** сообщила о намерении сделать игру совместно с самим **Стивенем Спилбергом (Steven Spielberg)**. Нет, не нечто монструозное вроде **Clive Barker's Jericho** или **Stranglehold**, а ти-

хую семейную казуалку. «Я сам геймер, — признался Спилберг. — И давно хотел бы сделать игру, которая была бы интересна и мне, и моим детям».

Как выяснилось, такой игрой должна стать **Boom Blox**, концепцию которой режиссер придумал лично. Подробности пока не раскрываются, известно лишь, что это что-то про кубики, из которых необходимо возводить и красиво разрушать разные конструкции — и все под реальную физику. В игре будут 300 уровней, 4 вида локаций, встроены редактор. Пока **Boom Blox** заявлена только для Wii, а дальше — как пойдет.



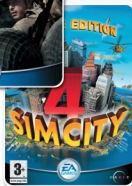
Boom Blox — это не что-то сверхъестественное, как обычно бывает у Спилберга, а простая казуалка для Wii.

EA

ХИТ-ПАРАД

Лучшие игры EA
по специальной цене

PC DVD ROM



и многое другое...



Более подробную информацию вы можете
найти на сайте www.electronicarts.ru

© 2002 Electronic Arts Inc. Все права сохранены. Продукт включает в себя программную технологию, лицензированную у id Software, Inc. Технологии и © 2001 id Software, Inc. Все права сохранены. Название Electronic Arts и Medal of Honor Allied Assault, а также логотип и логотип EA GAMES являются товарными знаками Electronic Arts Inc. и США или/или других стран.

© MMII New Line Productions, Inc. Все права сохранены. Название «The Lord of the Rings: The Return of the King», а также имена персонажей, названия предметов, мест и характеристики событий являются товарными знаками The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises и используются по лицензии New Line Productions, Inc. Код игры и некоторые авторские материалы © 2002 Electronic Arts Inc. Все права сохранены.

© 2003 Electronic Arts Inc. Название Electronic Arts, EA и SimCity, а также логотипы EA GAMES и Medal являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. и США или/или других стран. Все права сохранены.



● NVIDIA решила приобрести компанию AGEIA. Последняя известна по акселератору игровой физики PhysX, уже успевшему зацвести в нескольких играх (например, в GRAW и Medal of Honor: Airborne). NVIDIA считает его весьма перспективным продуктом и намерена добиться повсеместного распространения PhysX.

СКАНДАЛЫ

Кто подставил ДЖОНА РОМЕРО

ОСНОВАТЕЛЬ ID SOFTWARE ПОРУГАЛСЯ С БЫВШИМ
СОРАТНИКОМ

Для некоторых новый год начался с громких скандалов. Учениками наделавших шум «переговоров» стали весьма известные люди — Джон Ромеро (John

Romero) и один из основателей издательства **Gamecock Майк Уилсон (Mike Wilson)**, бывший соратник Джона по **id Software** и **Ion Storm**. Начал перепалку Ро-

меро, который раскритиковал деятельность Уилсона в пух и прах: «Как и во времена **GodGames**, он преуменьшает заслуги независимых разработчиков и везде ставит свой дурацкий логотип... А в **GodGames** он ничего не делал, только веселился на вечеринках». Еще Ромеро заявил, что именно Уилсону принадлежит скандальный слоган для **Daikatana**, который гласит «Ромеро сделает тебя своей шлюхой».

Уилсон ответил на это вдвое большим по объему письмом. Он

заявил, что как раз он-то в **Ion Storm** трудился в поте лица: «Я выполнял треть того, чем занимались «большие гении» (вы так себя тогда называли). Я, в отличие от тебя, не получил \$250 тыс. бонуса за то, что устроился на работу в собственную фирму. И это ты, а не я подал заявку на оформление собственной мной фразы «**Suck It Down!**» в качестве своего товарного знака. Я напоминаю тебе обо всем этом лишь затем, чтобы ты осознал все, что делал я». По словам Уилсона, соинженеру им неприличную рекламу сам же Ромеро и одобрил («В тот момент я не водил твоей рукой по бумаге и не использовал внушение по-джеддайски»). Само собой, не осталось без внимания обещание Ромеро, «что **Daikatana** выйдет вовремя и устроит революцию в шутерах».

Надо признать, что продолжать диалог в стиле «сам дурак» Ромеро не стал, предложив Уилсону мировую, и даже удалил из блога собственные заявления. Правда, напоследок он все-таки заметил, что был против много-страдального слогана.

РОМЕРО VS УИЛСОН

ОСКАЗКИ НА СТРАНИЦАХ СВОЕГО БЛОГА ДЖОН РОМЕРО ПОЗВОЛИЛ В АДРЕС СВОЕГО БЫВШЕГО СОСЛУЖИВЦА МАЙКА УИЛСОНА...



ИНТЕРЕСНОСТИ



ТЯЖЕЛО быть Wii

САТОРУ ИВАТА
О ВЫСОКОЙ МИССИИ
NINTENDO

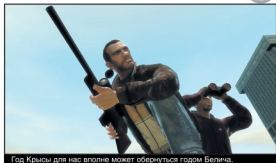


Черная Wii. По словам Иваты, миссия в Nintendo считали, что день выхода приставки для компании будет днем траура.

Как ни крути, а 2007 год прошел во многом под знаком Wii — казуальная приставка неожиданно для всех ухитрилась обскать своих более продвинутых соперников Xbox 360 и PS3. Президент и исполнительный директор **Nintendo Сатору Ивата (Satoru Iwata)** поведал, что поначалу никто не был уверен в концепции семейной приставки с пульсом дистанционного управления и Wii «пришлось продвигать через серию битв с людьми, считавшими, что эта идея является абсурдом». Ивата был готов остаться без работы, если Wii не добьется успеха.

Теперь он считает, что Nintendo выполнила важную миссию. По мнению Сатору, если бы игры продолжали быть увлечением небольшой группы людей, их ждало бы печальное будущее: «Большинство взрослых демотивировали игры, и мы не понимали, как сможем добиться своего». Зато теперь, говорит он, старшими Nintendo приставки считаются вполне семейным развлечением — в этом направлении им и надлежит двигаться дальше.

ИНДУСТРИЯ



Год Крысы для нас вполне может обернуться годом Белача.

Прекрасное НЕ ТАК ДАЛЕКО

2008 ОБЕЩАЕТ БЫТЬ
БОГАТЫМ НА ХОРОШИЕ
ИГРЫ

2008-й только начался, и аналитики всех мастей спешат дать прогноз на то, каким будет год Крысы для компьютерных игр. Так, известный специалист **Коллин Себастьян (Collin Sebastian)** предсказывает, что поначалу основная доля веселья

придется на счет консолей — там выйдут **Devil May Cry 4**, **GTA 4** и другие. А вот вторая половина года окажется удачнее уже для владельцев PC — **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**, **StarCraft 2**, **Spore** плюс, возможно, **GTA 4**.

Вообще, 2008-й, по мнению агентства **DFC Intelligence**, должен стать «годом эллитических игр». В связи с этим ожидаются большие проблемы у Wii, так как все эти «эллитические» игры пройдут мимо нее. Останется в прошлом, по мнению **DFC Intelligence**, и расцвет казуальных игр.



Ubisoft устремляет аттракцион невиданной щедрости. Стелс-эпик Assassin's Creed выйдет на PC с годовой приставкой Director's Cut Edition. На деле это означает, что пользователи ПК получат на четыре миссии больше, чем владельцы консолей. Таким образом Ubisoft хочет компенсировать владельцам PC лишние месяцы ожидания.

АНОНСЫ



Пошаговая ДЕМОКРАТИЯ

ОСОБЕННОСТИ ОБЩЕ-
ЦИОНАЛЬНЫХ ВЫБОРОВ

Известная по галактической стратегии Galactic Civilizations 2: Dread Lords компания



Рисование карикатуры на политиков из первой части заманчиво смешными фигурками.

StarDock намерена выпустить свой второй по счету пошаговый симулятор выборов — The Political Machine 2008 (первая The Political Machine датируется 2004 годом). Приурочен он будет, естественно, к президентским выборам в США. Среди доступных персонажей — и европейские политики, и даже исторические деятели вроде Джорджа Вашингтона. Желавшие и вовсе могут самостоятельно создать идеального кандидата.

Большинство изменений носят косметический характер: улучшится система статистики, появятся модели-карикатуры на политиков. Главное новшество — в ход пойдет система AI из Galactic Civilizations 2, которая призвана сделать виртуальных политиков серьезными противниками.

ИНДУСТРИЯ



ИСТОРИЯ СОЮЗА

ОБЪЕДИНЕНИЕ VIVENDI
И ACTIVISION ЕДВА
НЕ СОРВАЛОСЬ

Сделка между Vivendi и Activision, ставшая одним из главных сюпризов ушедшего года, вполне могла не состояться. Причем, если верить Wall Street Journal, даже не один раз. Итак, представьте: конец 2006 года, руководству Activision впервые приходит идея породниться с французским конгломератом. Боссам Vivendi это предложение тоже приходится по вкусу. Но дальше начинаются

проблемы. Издатели Call of Duty стараются набить себе цену, французы же стремятся заключить договор на самых выгодных для себя условиях.

Все заканчивается тем, что в июне исполнительный директор Vivendi Жан-Бернард Леви (Jean-Bernard Levy) звонит своему коллеге из Activision Роберту Котлику (Robert Kotick) и заявляет, что «не видит смысла продолжать обсуждение сделки». Переговоры не прекращаются, но в сентябре уже Котик грозит Vivendi отказаться от переговоров. В итоге в выигрыше осталась именно Activision, цена которой все это время только росла — Котик выторговал для своей компании 30% бонус к реальной стоимости и пост главы новорожденной Activision Blizzard для себя лично.



Как оказалось, совместное выступление издателей Guitar Hero 3 и Warcraft состоялось практически чудом.

Platinum

Лучшие игры EA по специальной цене

PlayStation®2



и многое другое...

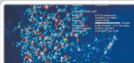


Более подробную информацию
вы можете найти на сайте
www.electronicarts.ru

"EA" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA LOGO © 1997 TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers (IFPF) - national teams, clubs, and/or leagues.

Игра © 2007 Electronic Arts Inc. Все права защищены. Название Electronic Arts, EA, Medal of Honor Vanguard и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США или/или других странах.

Need Speed™ Carbon™ The City © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



● Sony покаслалась, что в научном проекте **Folding@Home** зарегистрированы миллионы владельцев PS3. Цель этого начинания — выполнение сложных расчетов для исследования различных болезней, в том числе и рака. При этом 67% расчетов производится за счет консолей Sony.

Новое СЛОВО

АВТОРЫ
KINGDOM UNDER FIRE
ИЗОБРЕТАЮТ MMOARTS

В далеком 2001 году на свет появилась игра **Kingdom Under Fire**. Спустя восемь лет и несколько сиквелов, минувших PC, появится **Kingdom Under Fire 2** (она же **Kingdom Under Fire: Dominion**), которая станет ни много ни мало новым словом среди компьютерных игр. Снова это — MMOARTS (Massively Multiplayer Online Action RTS).

Если верить разработчикам из Blueside, в игре найдется место и стратегии, и экшену, и многопользовательскому режиму на тысячи игроков. Одиночный режим, в свою очередь, обещает

АНОНСЫ



Вот такими красавицами, судя по всему, нам предстоит играть в обещанную онлайн-экшен-стратегию.

замысловатый сюжет. Кроме того, по всем канонам современного искусства к оркам и людям прибавится третья сторона. Релиз **Kingdom Under Fire 2** намечен на 2009 год для PC и консолей.

ИНТЕРЕСНОСТИ



ЦЕНА голоса

СКОЛЬКО ПОЛУЧАЮТ
ИГРОВЫЕ АКТЕРЫ

Компьютерные игры все ближе подбираются к голливудским блокбастерам. А значит, растут и уровень актеров, кото-

рые дарят свои голоса героям. Но вот сколько им платят? По словам **Леа Чапески (Lea Chapesky)** из компании **Blindlight**, которая помогает разработчикам находить актеров, гонорары различаются от \$760 до десятков тысяч, а рекордом является цифра \$500 тыс. Кроме того, Чапески пожаловалась на непомерные аппетиты звезд: «Их агенты считают, что у разработчиков деньги куры не клюют. Они не понимают, что здесь не столь важны звезды, как сама игра».



Лайам Нисон — Квай-Гон из **Star Wars: Episode I**, зловещий Па-Ал Гуль из **Batman Begins**, а также голос отца главного героя из грядущего **Fallout 3**.

ЭПИЧЕСКИЕ свершения

СЛУХИ О GEARS OF WAR 2

Появились первые подробности (пока на уровне слухов) о **Gears of War 2**. Предполагается, что во второй части вдвое увеличится продолжительность игры, пополнится арсенал и появятся летающие средства передвижения-уничтожители. Кроме того, разработчики якобы планируют уделить повышенное внимание холодному оружию, а в основу

ИНДУСТРИЯ



В отличие от **Gears of War: UT 3** продается заметно меньшими тиражами.

игры положить движок **Unreal Engine 3.5**. Целевая платформа, конечно же, Xbox 360. В **Epic Games** заявили, что пока за **Gears of War 2** никто даже не брался, хотя вообще из игры планируется сделать трилогию.

ИНТЕРЕСНОСТИ

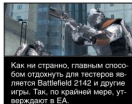


Рай для испытателей

ЕА ОТКРЫЛА В МАДРИДЕ ЦЕНТР ТЕСТИРОВАНИЯ ИГР

Работу тестера в среде разработчиков традиционно принято считать самой малооплачиваемой и наименее. Немного с другой стороны решила зайти **Electronic Arts**, которая объявила об открытии в Мадриде центра для тестирования и перевода (на европейские языки) своих игр. По словам представителей EA, столица Испании была выбрана из 27 городов, включая Прагу, Варшаву и Лондон.

В центре, рассчитанном на 400 «койко-мест», к услугам сотрудников отдельная кухня и зона отдыха с дартсом, бильярдом и консолями. Условия просто райские —



Как ни странно, главным способом отобрать для тестеров является **Battlefield 2142** и другие игры. Так, по крайней мере, утверждают в EA.

правда, чтобы предотвратить утечку информации, работа в этом раю протекает под строгим контролем. Даже переводчики — и те работают, не зная, что за игра у них в руках, и не видя из нее ни единого кадра.

АНОНСЫ



Вегас на концепт-артах угадывается безошибочно.

ДОРОГА на Вегас

SURREAL
ОПЯТЬ ОСВАИВАЮТ
НОВЫЙ ЖАНР

Разноплановость **Surreal Software** поражает — выступив фэнтези-экшен **Drakan**, хоррор **The Suffering** и экшен **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**, теперь студия решила и вовсе освоить новый жанр. Встречайте — экономическая стратегия **This Is Vegas**. Как вы уже догадались, нам предстоит продвигать собственное казино в Лас-Вегасе.

В отличие от большинства подобных проектов, **This Is Vegas** обещают снабдить хорошим сюжетом — в его основу ляжет противостояние с алчным бизнесменом (а за кого тогда мы играем?), который хочет превратить Вегас в место семейного отдыха. **This Is Vegas** предназначен для PC, Xbox 360 и PS3 и появится на прилавках этой осенью.



• Telltale Games дополнила очередной эпизод приключений Сэма и Мэкс интерактивной серией комиксов **Sam & Max: Surflet the Highway**, выходящих в 1995 году. Всем оформившим предварительный заказ на эпизод **Chariots of the Dogs** комиксы полагаются в подарок.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Год доброго цензора

ИГР С МЯГКИМИ РЕЙТИНГАМИ СТАНОВИТСЯ БОЛЬШЕ

Вместе со всеми итогами 2007 года подводит и американская комиссия цензоров ESRB. Руководитель организации **Патрисия Вэнс (Patricia Vans)** в открытом письме объявила, что этот год оказался для цензоров более напряженным, чем предыдущий. Они оценили 1563 игр — на 22% больше, чем в 2006-м. Из них жесткий рейтинг Mature (с 17 лет) получили только 6% от общего числа. В предыдущем году таких игр было 8%, а в позапрошлом — 12%.

Впрочем, это объясняется не столько мягкостью цензоров или аккуратностью разработчиков — просто на предыдущий год пришелся настоящий бум семейных игр с рейтингами Everyone (с 6 лет), E+ (с 10 лет) и Teen (с 12 лет). К тому же оценке стали подвер-



В 2007 году 59% игр в Америке получили рейтинг «Для всех», 8% — «С 17 лет» и всего одна — «Только для взрослых». Помните какая?

гаться и казуальные проекты, которые прежде избегали этой процедуры.

АНОНСЫ



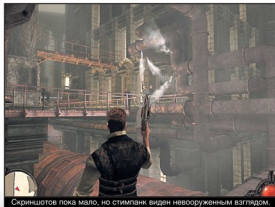
Паровой ЭКШЕН

СОЗДАТЕЛИ HITMAN
ДЕЛАЮТ
СТИМΠΑНКОВЫЙ ШУТЕР

Как известно, часть сотрудников IO Interactive, участвовавших в создании **Hitman** и **Freedom Fighters**, в свое время

покинула студию и основала предприятие под названием **Zeitguys Game Developers**. Так вот, их дебютным проектом станет экшен **Recall Retrograd** (название рабочее).

Сюжет игры завязан на путешествиях во времени, а боевые действия будут протекать в самых разных местах и временных периодах, от наполеоновской Франции до мира будущего, где пар заменил электричество. Zeitguys делают ставку на движок **Unreal Engine 3** и обещают, что игра выйдет на PC и Xbox 360 в этом или следующем году.



Скриншотов пока мало, но стимпанк виден невооруженным взглядом.



Лучшие игры EA по специальной цене

PC DVD ROM

XBOX 360



и многое другое...



Более подробную информацию вы можете найти на сайте www.electronicarts.ru

© 2008 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, Need for Speed, StarCity, название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. EA® принадлежит Electronic Arts Inc.®.

© 2008 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, EA, название и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Оригинальный лицензионный пакет FIFA, Логотип FIFA © 1971 TM. Произведено Electronic Arts Inc. по лицензии. Имена и изображения игроков используются по лицензии Международной федерации профессиональных футболистов (IFFPro), национальных ассоциаций, клубов и/или лиц. Все остальные продукты, названия, товарные знаки и логотипы являются собственностью соответствующих владельцев. EA SPORTS® принадлежит Electronic Arts Inc.®.

дvd таблица

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержит в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В каталоге DVD лежит альтернативная обложка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, кликнуть или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу datalog@igromania.ru

Подобранные конкурсы читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мани» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никогда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD.

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыка в обложке и т.д.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекоммерческих клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).



Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу
DVDMANIA@IGROMANIA.RU

Всем привет!

Разбалабанные невиданным по интенсивности листопадом релизов, пришедшим на прошлую осень, все мы сейчас отчаянно ищем — во что бы поиграть: терпеть очередной зимне-весенний «мертвый сезон» нет никаких сил. Но об этом (как и многом другом) вы традиционно сможете узнать из раздела R&S. Мы же, в свою очередь, предлагаем вашему вниманию радикальное средство от скуки (и по совместительству кладь полезной информации) — наш замечательный двухдисковый DVD. Здесь вы сможете найти не только свежайшие демоверсии еще не вышедших игр, но и уйму модификаций, которые продлят жизнь хорошо знакомым хитам.

Моддерское сообщество, если что, уже активно взялось за освоение совсем недавно вышедших Crysis и The Witcher. Более того, уже в этом выпуске мы оперативно подготовили для вас первые подборки по этим играм. В случае с The Witcher это пока что банальные наборы новых текстур (в том числе и скин, приближающий облик Ведьмака к литературному прототипу). В будущем, надо думать, стоит ждать и появления более масштабных дополнений — дайте только время. Но обо всем по порядку.

За прошедший месяц игродельческая артель Format C: закончила перевод еще двух крупномасштабных модификаций для

Neverwinter Nights 2 и The Elder Scrolls 4: Oblivion. Модуль «Братство Гримм», как и уже переведенные нами ранее «Крик волка» и «День рождения», был сделан для конкурса на лучшее NWN2-дополнение по мотивам сказок братьев Гримм (компания Obsidian проводила его в конце прошлого года). Поклонникам оригинальной игры пропускать такое категорически не рекомендуется. Следующее русскоязычное дополнение под названием «Дар Кинарет» предназначено уже для Oblivion и добавляет в игру новый квест и массу высокоуровневого снаряжения. Вот только чтобы получить его, придется попотеть — уровень сложности мода явно рассчитан на опытных игроков, прошедших оригинал вдоль и поперек.

Поклонников военных симуляторов и Armed Assault в частности ждет не дожидаясь модификация Cold War Rearmed, которая переносит в игру остров Малден из оригинального «Флэшпойнта», десяток моделей бронетехники автомобилей и авиации оттуда же. На полноценный римейк не тянет, но и держать на винте первый «Флэшпойнт» уже необязательно.

Словом, изучайте, устанавливайте и, конечно, пишите письма. Адрес все тот же: dvd@igromania.ru.

Редакция DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании». Демоблок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт. Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игровой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, Инфоблок.

Игровая

зона: Темы DVD, Для стратегий, Для боевиков, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайнные игры

НА DVD РАБОТАЛИ

Общая координация: **Александр Кузьменко**
Редактор: **Семен Чеулиш**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвин**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсвинникова и Денис Селев**
Дизайн обложки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин, Иван Рокитин, Семен Чеулиш, Игорь Сердюков, Андрей Колжаников**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Махренков, Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD пишите по адресу dvd@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2384

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большей вероятностью вы откроете для себя много нового.

Neverwinter Nights 2: Братство Гримм

Англ. название: Grimm Brigade * Автор: Jason S. Roy aka Jdef * Уровень: 1+ * Время прохождения: 2-3 часа * Боевка: максимум * Ролевый отыгрыш: минимум * Ловушки и хитрости: средне * Дополнительно: модуль по мотивам сказок братьев Гримм в нестандартной интерпретации

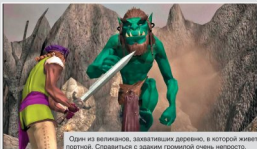
Модуль «Братство Гримм», как и уже переведенные нами ранее «Крик волка» и «День рождения», был сделан для конкурса на лучшее NWN2-дополнение по мотивам сказок братьев Гримм (компания Obsidian проводила его в конце прошлого года).

Сюжет «Братства Гримм» довольно необычен. Братья организовали тайный орден по борьбе с нечистой, главный герой выступает в роли основной боевой единицы, злого сказочного Ван Хельсинга. Впрочем, задания придется выполнять куда более замысловатые, чем Ван Хельсингу. Например, предстоит помочь Красной Шапочке спасти бабушку, портному — освободить деревню от великанов, выручить Белоснежку из-под ига семи гномов, а Гансу и Грете — избежать смерти в супе колдуньи. Но не думайте, что все будет так же просто, как в сказках.

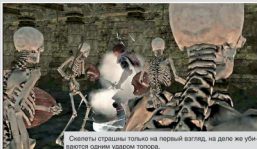
Монстры прут отовсюду, тысячами, десятками тысяч. Чтобы справиться с ними, придется регулярно наведываться в магазин братьев Гримм и закупаться волшебными эликсирами и новейшими видами оружия. Впрочем, даже загрузившись под завязку зельями и обвешав себя лучшей броней, пройти некоторые локации все же непросто. В конце каждого уровня придется уничтожить супербосса: огромную тварь с уймой здоровья и мощной броней.

Что самое интересное — убойной лобовой атакой нельзя пройти практически ни один уровень. На каждую локацию придется выработать свою собственную уникальную тактику. Например, гигантские тропи в лесу практически бессмертны — вроде бы падают, но через несколько секунд снова поднимаются и кидаются в бой. Чтобы добить их, придется использовать огненные заклятия и кислоту. В миссии по спасению Белоснежки придется тщательно смотреть под ноги: гномы понакатывали по всему уровню ловушек.

В целом получился довольно необычный модуль, по геймплее он больше напоминает Diablo 2 или Hellgate: London, а вовсе не Neverwinter Nights 2. Кровь течет рекой, во все стороны разлетаются отрубленные конечности, под ногами похрустывают перемолотые магичей косточки.



Один из великанов, захвативших деревню, в которой живет портной. Справиться с задним громадой очень непросто.



Скелеты страшны только на первый взгляд, на деле же убиваются одним ударом топора.

Obsidian: Дар Кинарет

Автор: Ranklifer, Jdef * Уровень персонажа: любой * Время прохождения: 1-2 часа * Боевка: максимум * Ролевый отыгрыш: минимум * Ловушки и хитрости: средне * Особенности: есть возможность получить уникальное оружие и доспехи

Дополнение «Дар Кинарет» добавляет в Obsidian новый квест и массу высокоуровневого снаряжения. Хотя кого сейчас удивит новым обмундированием? Вот только заполнить его непросто. Стать обладателем продвинутых доспехов и оружия можно только выполнив поручение богини Кинарет: придется пройти небольшое, но трудное испытание.

На Холме Героев расположена гробница великого воина древности — Морихауса. Попасть в нее не так уж просто, придется сразиться с многочисленными противниками. Но и на этом испытании не заканчиваются. Оказавшись в гробнице, главный герой находит манускрипт, в котором сказано, что оказался он здесь вовсе не случайно, а по воле богини Кинарет. Айлейдские мародеры пробрались в гробницу, перебив стражей, и выкрали доспехи Морихауса.

Чтобы получить следующий мини-квест, необходимо проникнуть во второе помещение гробницы. Но путь в него преграждают четыре воина, экипированные по последнему слову дзадзидческой моды. Когда тела всех четырех стражей будут лежать у наших ног, можно пройти внутрь гробницы и получить задание от призрака Морихауса. Выполнив его, вы станете обладателем не только благословения Морихауса и Кинарет, но также отличного снаряжения и оружия.



Стражи гробницы облачены в прочные доспехи.



Айлейдские воины умеют призывать боевых гномов.



ИГРОВАЯ зона

• МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
• МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ
... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

1. Armed Assault

Что: 1 кампания, 2 миссии,
2 набора бойцов, 5 моделей
транспортных средств
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для бойцов»



Кампания:

● **Resistance Sniper.** Кампания из нескольких динамичных генерируемых заданий. По сути, вам предстоит выполнить ряд однотипных снайперских миссий, которые различаются между собой расположением вражеских отрядов, декорациями, погодными условиями и временем суток.

Миссии:

● **Missile Warfare.** Довольно увлекательное задание по уничтожению вражеских пусковых ракетных установок дальнего действия. На выполнение миссии в среднем уйдет не более 40 минут. Большую часть этого времени вы затратите на исследование территории.

● **Operation Burning Sun.** Действие задания разворачивается в небольшом городке Сауо, оккупированном войсками неприятеля. Соединитесь с отрядом «Эхо», совместно уничтожьте базу снабжения неприятеля и прикажите SLA-офицера.

Модели персонажей:

- **VeloxTerrorists**
- **Bank Robbers**

Модели транспортных средств:

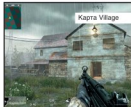
- **1970 Plymouth Barracudas**
- **NSX**
- **Desert Opfor Vehicle pack**
- **Honda cr250**
- **Beriev Be-32**

2. Call of Duty 4: Modern Warfare

Что: 3 карты, 9 комплектов скинов
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для бойцов»

Скины бойцов:

- **McButterpan's** SAS



Uniforms

- **Tri-Tard's Russian Loyalist**

- **2d Space Man's Delta**

Force Skins

- Скины оружия:
- **Colt Commando**
 - **Vdog77's AK74u**
 - **Hibana's M9 Skin Pack**
 - **KiLaKeV's Night Camo Barrett 50cal**
 - **Deek Citi's G3A4**
 - **Notsafetorwork's Silver MP44**

Карты:

- **MOH Stalingrad**
- **RVS Streets Night**
- **Village**

3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 1 модификация, 6 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для стратегий»



Модификации:

● **Global Liberation.** Глобальная модификация, меняющая характеристики всех существующих юнитов и добавляющая несколько новых. Среди них — Кейн со своими отрядами с мощными лазерами, а также тяжелые танки Devastator (ГСБ) и Heavy Walker (НОД).

Новые карты:

- **Asteroid**
- **Battered Bosnia**
- **Bloody Dungeons**
- **Grassy Knoll 2047**
- **The Alamo RA 2**
- **Thirsty Sand II**
- **Tiberium Abyss**
- **Winding Rivers**

4. Company of Heroes

Что: 2 модификации, 7 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для стратегий»



Модификации:

● **Combat Revolution: The Shattering of Countrys.** Модификация, глобально изменяющая баланс сил, а значит, и геймплей. Увеличено максимальное количество отрядов и число солдат в них, повышено стартовое количество ресурсов в скирмиш-сражениях, уменьшена эффективность оружия при стрельбе по бойцам в укрытии, внесены многие другие реалистичные изменения.

● **Paizr** — небольшой мод, где немцы могут воевать с нем-

цами, а союзники — с союзниками.

Карты:

- **Blazing Lowland**
- **Forgotten Honour**
- **Hurtgen Storm Dawn**
- **Roadbend**
- **Roads to Paris**
- **Sid Nsir**
- **Th3 City**

5. Counter-Strike: Source

Что: 4 карты, 1 модель оружия,
2 набора моделей игроков, 2 модели
рук, 3 модификации окружения
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для бойцов»



Карты:

- **medieval_scoutknifez**

Тема dvd

Armed Assault: Cold War Rearmed

Что: модификация • Игра: Armed Assault • Разработчики: CWR Team
• Что нового: миссии, острова, здания, модели транспорта и персонажей, вооружение, звуки, меню игры • Размер: 301 Мб

● **Новые просторы и декорации.** Действие модификации разворачивается на острове Malden. Скучная растительность, высокие горные цепи, равнины и плоскогогорья, редкие леса и песчаные побережья. Нужно ли говорить о том, что уровень переключался в «Арму» привыком из Operation Flashpoint? Общая площадь игрового пространства — свыше 30 кв. км.

● **Модели транспорта и вооружения.** В игру добавлено около десятка новых моделей бронетехники, автомобилей, танков и летательных аппаратов.



● **Новые задания.** Дополнение включает в себя две однопользовательские миссии, которые не связаны общим сюжетом. Цель каждой из них — отвоевать территории, захваченные противником.





Игровая зона БОНУСЫ



Модификация JSH для игры «Вторая мировая».



Модификация Historical 4 blades props для Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific.



Модификация Napoleonic Era для Age of Empires 3: The Asian Dynasties.

- he_tennis_2008hd
- de_office_highrise
- de_warzaland_v3

Модели оружия:

- Bouncy Ball Hand Grenade

Наборы моделей игроков:

- UnRated's Urban Night-OPS

● Models Gunnm

Модели рук:

- Iron Man Hands
- Crysis NanoSuit Gloves

Окружение:

- COD4 Monitor
- Final Fantasy XIII
- Plant

6. Counter-Strike

Что: 3 карты, 4 модели оружия, 2 набора моделей игроков
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



- Карты:
- fun_tank_arena
 - gg_mini_mario
 - de_aztec 2008

Модели оружия:

- Glock with Carbon slide
- Black AWP With Flames
- MDO's Urban Warfare series AUG
- Fork Knife

Наборы моделей игроков:

- Canadian Soldier CADPAT & MARPAT Forest camo
- Jungle Gsg9

7. Crashday

Что: 8 трасс, 1 автомобиль и 1 модификация
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Трассы:

- Becks skunk 1.3
- Crashday underground
- Fly high
- Hold that flag 1.2
- Kisels wreckmap 2
- Race face
- Speed bomb
- Waidleben 2.2

Автомобиль:

- Ford F Sprint

Модификация:

- The Big City

8. Crysis

Что: 5 карт, 1 программа
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карты:

- Physis III 1.0 — тест физики игрового движка на прочность.

● Mission Three 1.0.0 — добро пожаловать на планету Марс, захваченную пришельцами.

● UrbanHavok 1.0.3 — карта, выполненная в стиле Call of Duty 4.

● II Death From Above II — остров невезения в океане есть...

● Panama 1.0 — правительство США отправило вас в горячую точку с целью уничтожения вражеских баз и радаров.

Программы:

● Sandbox 2 — редактор уровней для игры, позволяющий создавать одиночные и многопользовательские карты.

9. Diablo 2

Что: 1 расширение, 6 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Расширения:

- PlugY The Survival Kit 8.00 — подключаемый модуль, рабо-

Тема dvd Half-Life — PARANOIA

Что: модификация • Игра: Half-Life • Разработчик: R4RANOIA Team
● Что нового: сюжет, модели, текстуры, озвучка • Размер: 188 Мб

● Новая кампания о нелегкой жизни русской армии. Вы в роли майора сначала познакомитесь с военной частью, затем ненавязчиво пройдете курс молодого бойца и отправитесь истреблять разномысливших тварей, больше всего напоминающих строфов из Quake 4.

● Новые возможности. Попали под обстрел? Наденьте на себя пуленепробиваемый щиток! Видите химическую угрозу? Доставляйте противогаз!

● Знакомый антураж.

Хоть и пропитанная стереотипами, но все же наша воинская часть, в которой все как положено: саляги, юнцы, красивые медсестры и, конечно же, классика вроде картошки на кухне, российских флажков и надписей.

● Русские голоса и тексты. Игра полностью озвучена русскими актерами. Тексты, естественно, тоже на русском.





ПАТЧ

**6 ПАТЧЕЙ ДЛЯ
САМЫХ
АКТУАЛЬНЫХ ИГР**



BlackSite: Area 51

Версия: 1.1

Рейтинг

★★★★★



The Elder Scrolls 4: Oblivion — Gold Edition

Версия: 1.0

Рейтинг

★★★★★



Enemy Territory: Quake Wars

Версия: 1.4

Рейтинг

★★★★★



UFO: Extraterrestrials

Версия: Обновление 2

Рейтинг

★★★★★



Microsoft Flight Simulator X: Acceleration

Версия: Service Pack 2

Рейтинг

★★★★★



XIII Век: Слава или Смерть

Версия: 1.1.0

Рейтинг

★★★★★

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Модификации:

- **20 Backgrounds** — два десятка красивых фонов в игровом меню.
- **Floodlight Patch** — новое освещение на всех стадионах.
- **Realistic Turf Patch** — реалистичное травяное покрытие для всех арен.
- **Next Generation Graphics Patch 2.0** — переработанная версия мода, заметно улучшает графику игры.
- **UEFA Champions League Patch 2007/2008** — глобально обновленный турнир Лиги чемпионов.
- **Complete Premier League Kits** — реалистичные формы всех клубов английской премьер-лиги.
- **FIFA Online Super Patch** — капитально переработанный чемпионат Италии.
- **MLS Mini Kits** — изображение форм команд-участниц американского первенства в меню игры.
- **Street Cup** — новый турнир на кубок по «уличному» футболу.
- **Sponsors Patch** — обновленные логотипы всех известных футбольных спонсоров.

Программы на каждый день:

- **08 Monkey Dragon Series**
- **2GK Kit Raptor**
- **Creation Master 08**
- **Backup Recovery Utility**
- **FATBH Builder**
- **FIFA 08 Music Changer**
- **DB Master 08**
- **File Master 08**
- **Sound Master 08**

12. GTA: San Andreas

Что: 14 автомобилей, 2 мода, 5 мотоциклов, 2 самолета, 1 вертолет, 2 здания, 1 карта, 3 оружия.
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



- Автомобили:
- Anadol zer
 - Aro M461
 - Buick Riviera
 - Chevrolet Impala
 - Coach GTA3
 - Corvette Conv
 - DAF bus
 - Fiat 147 Brio
 - Ford Hot Rod

тающий с модификациями для игры.

Модификации:

- **Baldur's Gate Mod** — предметы, противники и элементы графики из серии Baldur's Gate.
- **Crypt Forge** — новые классы, возможность сыграть за троих демонов, болевой инвентарь и планка развития в 250 уровней.
- **Firozo** — огромное количество очень сильных монстров и ценных вещей, изменения в графике, дополнительные рецепты и по два уникальных класса оружия для каждого героя.
- **Sanctuary in Chaos** — большой выбор уникальных соперников, навыков и предметов.
- **Suicidal Tendencies** — монстры из Baldur's Gate и других популярных игр, боссы, множество уникальных предметов для каждого класса, разрозненное древо умений и возможность развиваться до 250 уровней.
- **The Legend about Nine Demons** — захватывающий сюжет, множество новых карт, соперников и предметов.

10. Fallout 2

Что: 7 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



- **B Team** — позволяет напарникам носить любую броню, которая будет корректно отображаться на их моделях.
- **Difficult** — враги становятся более живучими и опасными, но и герой за их уничтожение получает гораздо больше опыта.
- **Fallout Wars** — модификация расскажет новую главу из истории мира Fallout и позволит своими глазами увидеть, что случилось с Vault 13 и его жителями.
- **Restoration Project 1.1** — возвращает в игру огромное количество квестов, предметов,

персонажей и карт, которые по каким-то причинам были вырезаны разработчиками.

- **«Самоделькин»** — модификация содержит специальный интерфейс и скрипт, которые позволяют игроку самостоятельно создавать новые предметы.
- **Temple of Trials** — в самом начале игры в храме героя ждут приятные находки.
- **Ultimate Warfare** — изменяет характеристики многих пушек, а также меняет графику некоторых видов оружия на аналоги из Fallout Tactics.

11. FIFA 08

Что: 10 модификаций, 9 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модификации FIFA Online Super Patch

● Lamborghini Murcielago
LP640
● Mitsubishi L300
● Morgan Aero 8
● Nissan S 14
● Peterbilt359 Dumper by
Klarnetlist

Моды:
● Bad Day SA Effects
● Green planet

Мотоциклы:
● Harley Davidson Road
King
● JAWA 350 series
● MV Agusta F4
Tamburini

● Solex
● Triumph Speed Triple

Самолеты:
● Harrier
● Piper J3 Cub

Вертолет:
● ROFL 1 Helicopter

Здания:
● BG Carshow
● New Cars showroom

Карты:
● GTA Flughafen

Оружие:
● G36 by bStyle
● Specnaz weaponpac
● Viking Weapon

13. Half-Life 2

Что: 3 карты, 3 модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Kapra_dm_closecombat

Карты:
● dm_dend_end2
● dm_closecombat
● dm_dangerstreet

Модификации:
● Slums — похождения Фримана, забредшего в непонятное здание, из которого ему надо найти выход.

● Residual Error: City 34 — сражения с комбайнами и зомби в классических HL2-декорациях.

● Weekday Warrior — полная переделка игры, которая теперь стала классическим приключением с головоломками и долгими разговорами.

14. Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орд

Что: 11 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Kapra Two Against Nature

Карты:
● Altered Twins
● Battle for Hungarian
● Battlezone
● Blood Dragon A
● Blood Dragon B
● Blood Dragon C
● Clash of the Titans
● Day of Colossus
● Evil Thief Life
● Jackdaw Jake TOE
● Two Against Nature

15. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Что: 7 модификаций, 1 патч
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Rancor Implant

Модификации:
● Exile Expansion — новые модели персонажей.
● Kristy's Saber Pack — набор новых лазерных мечей.

● Lightsaber of the Golden Sun — лазерный меч с необычным клинком.

● Monsters — с помощью специальных имплантантов герой превращается в монстров.

● Prestige Class Lightsaber and Robes — уникальные мечи и одежда.

● Rancor Implant — имплантант, превращающий героя в рандора.

● ROTJ Luke Pack — меч Люка Скайуокера.

Патч:
● TSL Windows Vista Fix — патч для корректной работы модификаций под Windows Vista.

16. Neverwinter Nights

Что: 8 модулей, 2 расширения
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Amala's Skeletons

Стандартный набор:
● Forge of Wonders — редактор для настройки персонажа под требования модуля.

● Novice to Epic Character Maker — редактор для создания героя нужного уровня с требуемым набором навыков и предметов.

● Random Dungeon Generator — генератор подземелий.

Модули:

● Book of Fallen Eight: Bound and Determined v1.3 — захватывающая история, разворачивающаяся вокруг таинственной книги Book of Fallen Eight.

● Chorin's Fate — герой привык опираться на призывы о помощи. Но даже в маленькой деревне порой может скрываться нечто очень недоброе.

● DragonLance: Krynn Reborn — битвы War of the Lance уже отгремели, но орды гоблинов все еще угрожают мелким князьям. Герой, которого нанял местный барон, должен поработать разведчиком и по возможности предотвратить гибель людей.

● Dragons of Despair — события разворачиваются в мире Крия; герою вместе с отрядом опытных наемников предстоит совершить опасное путешествие в поисках источника божественных сил.

● Night of the Walking Dead — в одночасье мирный лес превратился в ловушку, где за каждым деревом скрывается нежить. Думать некогда — нужно действовать, пока не стало слишком поздно.

Расширения:

● Amala's Skeletons 1.1 — в ваше распоряжение поступают скелеты, которых вы можете наряжать в любую одежду и менять их внешность как вам заблагорассудится.

AVerMedia
www.avermedia.ru

Вы готовы к цифровому ТВ?



AverTV Hybrid Express Slim



AverTV Hybrid Volar HX



AverTV Hybrid Speedy PCI-E

Гибридные тюнеры

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на Вашей панели
- Возьмем с собой в дорогу!
- Наличие кооптированного (RCA) видеовхода
- Стереозвук
- 32/64-разрядная совместимость
- Новые технологии сканинг при записи (H.264)

CEBIT
COMPUTER EXHIBITION
04-06 MARCH 2008

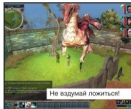
Hall 21, Booth C09/1

реклама

● **PMI Music Instruments** — герой может петь и играть на музыкальных инструментах.

17. Neverwinter Nights 2

Что: 11 игровых модулей, 7 мо-
дификаций, 2 модуля генерации
Где брать: рубрика «Игровая
зона», раздел «Для ролевых игр»



Модули:

Winds of Change. Уровни: 2-3 *
Длительность: 3-4 ч. * Рейтинг: 8,0 *
Мрачное приключение в мире
Wartammer. Объемные диалоги, красивые
локации — и сложные битвы.

A Veil Lifting. Уровни: 10 *
Длительность: 3-4 ч. * Рейтинг: 7,5 *
Вы — герой, только вы мо-
жете спасти мир. Уже морщи-
тесь? Зря! Умелая подача сюже-
та сильно смягчит штампы.

Endless Depths. Уровни: 1*
Длительность: — * Рейтинг: 7,5 *
Случайным образом генериру-
ющиеся подземелья, система слу-
чайных магических предметов,
много живности и дракон.

**JEGs Training module, FRW
Character Creator.** Новые вер-
сии модулей для экзипировки и
генерации персонажа.

Модификации:

- **Внутриигровой справоч-
ник: Player's Handbook**
- Обновление искусственно-
го интеллекта: **Companion and
Monster AI**
- Карманный джинн-торго-
вец: **Your Portable Store**
- Прически: **Hair Extensions,**
**Kaycee Hair, Genasi Hair, Genasi
Mohawks**

Также на диске:

- **Хит-парад лучших моду-
лей «Игровой зоны».**
- **Информаторий:** ответы на
частые вопросы.
- **Ответы на письма читате-
лей.** Что требуется сохранения
для нормальной работы на другом
компьютере? Как разобраться с
камерой в Mask of the Betrayer?
- **Объяснение рейтинговой
системы**

18. Medieval 2: Total War

Что: 7 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая
зона», раздел «Для стратегий»

Модификации:

- **The Real People Mod** — из-



Модификация Diverse Loading Screen

менения на тактической карте.

- **Units Modification** — более
дорогая и мощная кавалерия.
- **Santa Invasion** — новая
фракция и отряды — подразде-
ления Санта Клауса (!).
- **US units Sprites Modifica-
tion** — улучшенное изображение
далеких отрядов.
- **Breesh Reloading Anima-
tion** — изменение анимации ка-
валерии и других отрядов.
- **New Spain Banners** — но-
вые флаги для испанцев.
- **Diverse Loading Screen** —
60 новых загрузочных экранов.

19. Portal

Что: 6 карт, 1 модификация, 1
статья
Где брать: рубрика «Игровая
зона», раздел «Для боевиков»



Новые карты:

- **ks_portal (Companion's
Portal Map)**
- **Test Chamber 23**
- **Cow's Portal Maps** —
Weighted Companion Cube Map
- **LoveGlaDOS**
- **Prototype Pyramid Level 1**

Обновление:
● **Sidewinder v1.31**

Статья:

- **«Трюки в Portal»** — отны-
не подборка будет снабжаться
статьей о трюках и хитростях в
Portal. Разбор всех фокусов из
оригинальной игры, а также тех,
которые не были реализованы в
оригинале, но появились в по-
льзовательских картах.

20. Pro Evolution Soccer 2008

Что: 8 модификаций,
6 основных меню, 6 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для симуляторов»

Модификации:

- **Gamingaccess PES 2008**

Temadvd

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal — Neverending Journey

Что: дополнение ● **Игра: Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal**, версия 26498 ● **Ра-
ботчики: Vlod и Janelle** ● **Что нового:** новые сюжетные главы, уникальные
напарники для героя, расширенные возможности для флирта, продуманные ди-
алоги, новые карты и предметы, дополнительные подклассы ● **Размер:** 510 МБ

● **Две сюжетные гла-
вы:** а отличие от многих
других глобальных допол-
нений, **Neverending Jour-
ney** не заменяет сюжет
оригинальной игры, а до-
полняет его. Теперь мы
сможем путешествовать не
только в пространстве, но и
во времени. В самом на-
чале в темнице Иренкуса по-
является телепорт, который
позволит героям перенестись
в далекое прошлое на
север Фаэруна. Но это —
лишь начало приключений.
После возвращения в лого-
во Иренкуса ваш отряд
сможет продолжить свое
путешествие во времени в
пустынях Халлуа в поис-
ках второго ключа Тилорна.

● **Новые карты.** Некото-
рые из карт дополнения бы-
ли созданы с нуля, другие —
перенесены из **Iceland
Dale**.

● **Верные друзья и их
таланты.** Помимо рядовых

NPC, в **Neverending
Journey** вас ждут герои, ко-
торые с радостью присоеди-
няются к отряду. Каждый
персонаж — уникальная
личность с обширной био-
графией, симпатиями и та-
лантами. Для большинства
новичков подготовлены
уникальные подклассы, та-
кие как **Bard of Melody**,
Priest of Ilmater и **Moon
Knight**. Не забыли и о ста-
рых компаньонах — неко-
торые из них готовы сме-
нить специализацию. С по-
явлением новых женских
персонажей расширились
возможности для флирта.

● **Продуманные ди-
алоги.** Одно из главных
достоинств **Neverending
Journey** — качественные и
многочисленные диалоги,
которые не только во всех
деталях раскрывают сю-
жет, но и позволяют с го-
ловой погрузиться в сказочный мир.



UEFA CL — турнир Лиги чемпио-
нов UEFA.

● **Dakoolis Extreme Boot-
pack** — комплект детализиро-
ванных бутс.

● **EuroSport Score Board** —
логотип телеканала EuroSport.

● **GDB Folder Serie A** — ка-
чественные формы команд се-
рии А.

● **Real Stadiums Names &
Pictures** — реальные названия и
фотографии стадионов.

● **Serie A Emblems Pack** —
эмблемы клубов итальянского
чемпионата.

● **Supporters Flags Patch** —
реалистичные флаги болельщиков.

● **World Clubs Patch Update**

— актуальные составы команд.
Скинз меню:
● **Рональдо, Рональдино,**
**Анри, «Ливерпуль», «Вален-
сия», Евро 2008**

Программы:

- **Game Graphic Studio**
- **AFS Explorer**
- **PES ARG Editor 2008**
- **Kit Server**
- **PES Complete Editor**
- **GDB Manager**

21. S.T.A.L.K.E.R.

Что: 8 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для боевиков»

Модификации:

- **ABC Inferno** — глобальная
модификация для версии 1.004.
- **ZvukoMod** — новые звуки
окружения, оружия и прочего.
- **Clear Sky Menu Mod** — но-
вый вид главного меню.
- **Horror Creatures** — жутко-



Энциклопедия по S.T.A.L.K.E.R.

ватые текстуры монстров.

● **Золотая осень** — новые текстуры растительности — в Зоне наступила осень!

● **Colored Artefacts** — яркое свечение всех артефактов.

● **SRP Mod** — 61 изменение, одно другого интереснее.

● **Энциклопедия по S.T.A.L.K.E.R.** — громадный сборник информации по миру игры на русском языке.

22. The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 8 модификаций

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Knight's Lance

Модификации:

● **Adamantium Shields** — адамантиновые щиты.

● **Balmora Academy of Stripology** — развлекательное заведение, где героя ждут прекрасные танцовщицы.

● **Better Creature** — Ревизия 10. Undead — улучшенная графика для нежити.

● **Better Sounds** — новая версия знаменитой модификации, которая заменяет практически все стандартные звуковые эффекты.

● **Companion Arya** — красивая девушка и верный напарник.

● **Crusaders of Tamriel** — до-плеки крестоносцев.

● **Daedric Sorcery** — герою предлагается присоединиться к поискам древних и очень опасных реликвий.

● **Knight's Lance** — набор рыцарских копий.

23. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 17 расширений, 1 утилит

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

Доспехи и оружие:

● **Adamantium Battlesuit** —



Doonex Adamantium Battlesuit

полный доспех из адамантина.

● **Capes and Cloaks** — набор красивых накидок.

● **Ghost Sword** — отличный меч под названием «Призрак».

● **MC's Staff Pack** — набор боевых посохов.

● **RuLZ Weapons** — два уникальных вида оружия, прообразом одного из которых стал клинок Sword of Miracles из Lineage 2.

● **Serpent Sword** — оригинальный змеиный меч.

● **The Blade of Nine Divine** — очень красивый клинок для злого персонажа.

● **Wristblades** — лучшее оружие вора — наручные клинки.

Заклинания и способности:

● **Amazing Jump** — новая акробатическая анимация прыжков.

● **Forecaster's Will** — герой получает возможность по собственной воле менять погоду.

● **Player Fishing** — в реках заводится рыба, которую теперь можно ловить.

● **True Conjuring** — позволяет вызвать помощника, который будет с героем практически бесконечно. Если, конечно, не забывать его лечить.

Модели и текстуры:

● **Bearded People** — огромная коллекция бород на любой вкус.

● **MajorJims UI** — более красивый и функциональный интерфейс.

● **SpewBoy's Shivering Isles Map** — красочная детализированная карта Shivering Isles.

Квест:

● **Gates to Aesgaard** — Episode One — захватывающий квест в лучших традициях фильмов ужасов.

Компаньоны:

● **Companion Sonia II** — симпатичная и сильная девушка составит вам компанию в опасных путешествиях.

Утилиты:

● **MorboBlivion** — программа конвертирует файлы ESP/ESM из Morrowind в Oblivion.



Нет угрей
на лице

БАЗИРОН АС

• Избавляет от прыщей
(через 7 дней погибает 94%
болезнетворных бактерий)

• Удобно применять (1 раз в день)



Продается исключительно в аптеках

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ.
ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Регистрационное удостоверение П № 014057/01 от 03.06.2002 г. до 03.06.2008 г. Реклама.

GALDERMA



Представительство компании ГАЛДЕРМА СА:
107076 Москва, Стромовский пер., 6;
тел./факс: (495) 269-15-96, (495) 269-15-97



**ПИШИТЕ
ПИСЬМА**

Как мы уже сообщали, с некоторых пор у нас поменялась структура «Игровой зоны», так что теперь все игры разбиты на рубрики. Нам кажется, вам так будет проще ориентироваться на диске и находить нужные игры. Вместе с новыми разделами мы запустили специальные почтовые ящики, куда вы можете направлять свои предложения, идеи и просто мнения о нашей работе.

Раздел «Для стратегий»: strategy@igromania.ru

Раздел «Для боевиков»: action@igromania.ru

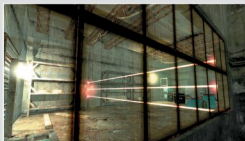
Раздел «Для ролевых игр»: rpg@igromania.ru

Раздел «Для симуляторов»: simulation@igromania.ru

Пишите, как говорится, письма!



БЛОК



На нашем DVD в рубрике «Демоблок» вас ждут демoversии самых интересных и ожидаемых игр. Но поскольку между сдачей в печать журнала и сдачей DVD проходит ощутимый срок, в DVD-мани мы не расскажем, какие именно демки попадут на диск — просто сами еще не знаем. «Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод. Чтобы узнать, какие именно демoversии ждут вас на диске, следует, во-первых, внимательно изучить лицевую сторону DVD (там приводится их полный список), а во-вторых, можно просто загрузить диск и, приготовившись к приятным сюрпризам, самостоятельно отправиться в раздел «Демоблок».



ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ ● ГОЛОВОЛОМКИ ● ЭКШЕНЫ

АТЛАНТИС

- **Жанр:** головоломка ■ **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** AlterLab Gamestudio ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



Сборник головоломок с мистическим (!!) сюжетом. Главные герои — брат и сестра Джейн и Билли. Их отец — охотник за сокровищами древних цивилизаций — некоторое время назад отправился в Атлантиду, да там и пропал. Осиротевшие дети полны желания его найти, для этого им нужно прочитать музейные скрижали. Для открытия каждой нужно решить ребус. Вам придется расставлять по цветам птичек, с помощью системы рычагов создавать одноцветные треугольники, а также лопать на пестром крутящемся колесе фигурку, руководствуясь тем же принципом.

Наш рейтинг: 

ЛЕГЕНДЫ СТРАНСТВИЙ

- **Жанр:** головоломка ■ **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** Alogon ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



По сюжету вы играете за девушку-капитаншу. Ее корабль утонул «Летучий голландец», а всю команду утащил к себе на борт. Чтобы вернуть их души, следует обыскать окрестности катастрофы, найти личные вещи соратников и волшебные реликвии. На каждую душу отведено по несколько комнат, которые и нужно обшаривать.

Наш рейтинг:

ИГРА СЛОВ

- Жанр: Игра в слова ■ Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: Gestalt Games ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



История про белого и пушистого зайчика, загнавшего в библиотеку и напугавшегося на книгу про Снежную Королеву. Не успел он ее открыть, как книга возьми да выскочи из рук. Во все стороны поспылились осколки, потому что страницы фолганта оказались ледяными. И вот теперь вы должны помочь зайчичке собрать воедино бессмертное произведение Андерсена. Сделать это нужно, составив из белых плиток с буквами разные слова.

Наш рейтинг:

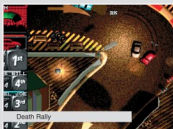
ИГРО

MANUJA

Ташаха **ВРЕМЕНИ**

Гонка ценою в жизнь

Лучшие гонки на выживание



ЖИЗНЬ – ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА – ВСЕГДА МАНИЯ

200

www.igromania.ru

24. The Sims 2

Что: 4 модели людей, 11 домов, более 190 предметов одежды в 36 коллекциях, набор пущих объектов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Хью Джексон готовится к роли мага.

В наборе этого номера нашлось место и ферме, и голливудскому актеру Хью Джексону, и даже костюму мага из World of Warcraft. Плюс в очередной раз увеличился набор одежды.

Модели людей:

- Хью Джексон
- Джонни Депп
- Мишель Пфайффер
- Шеннен Догерти

Дома:

- Coventry Cove
- Modern Southwest Easy

Split

- Moonlight
- Mountain Chateau
- Pines
- Shoo Flee Community Med

Center

- Singles Place
- Starlight
- Stoney Brook Lodge
- Victorian
- Wise Acre Farm

Одежда:

- 2 sets of women everyday outfit
- 6 skinnies & jumper
- Babydoll dresses for your adult sims
- Cinderella
- Colorful skull pajama for toddlers
- Designer dresses (miu miu, erotokritos)
- Funky fitness
- Funky swimsuit
- Furcoats
- Gemma ward outfit
- H&M cropped jacket as a separate top
- In your world
- Loose fitting separate tops
- Lord of the teething rings

- Male cardigans
- Recolours for girls
- Men undies
- Nookie 7 outfits for the ladies
- Nookie 2 archives swimwear
- Nookie 2 archives undergarments
- Oh my goodness lady lingerie
- Punk style clothes
- Random sim clothing (for teens)
- Satin pajamas recolours(20 files)
- Scarfbots outfit
- Sequined tube tops
- Shirts for the lads
- Star Trek uniforms
- Teen style skater outfit for adults
- The fifth element
- Three sundress
- Tin man
- Undies for children
- Undies for teens
- Untuckable shirts for the kids
- Young gentleman

25. Titan Quest: Immortal Throne

Что: 5 карт, 2 программы

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Карта Mercenary!

Карты:

• **Titan Quest: Frozen World.** Небольшая страна Тирапис атакована монстрами. Жители подавлены, поселения разрушены и разграблены. Вам предлагается примерить на себя шкуру воина — перебить всех монстров и завоевать славу и уважение обитателей.

• **Mercenary!** Спокойная мирная счастливая жизнь обитателей греческих земель была нарушена вторжением мифических тварей, насильных демонических государств.

• **Items v1.1 — Items map.** Хотите быстро и безболезненно прокачать героя? Заполучить редкие доспехи и оружие? Повесть с разнообразными мифическими существами? Тогда вы попали по адресу.

ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ!



МЫШЬ-КЛАВИАТУРЫ
SVEN

ML-2000 DESTROYER

- Оптический сенсор последнего поколения
- Частота обработки: 7080 кадров в секунду
- Максимальное ускорение: 20 G
- Разрешающая способность: до 2000 dpi

SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

интересности



Набор скинов для Resident Evil 4.

● **The Pharaoh Cave.** Добро пожаловать в подземелье, которое до отказа набито монстрами и боссами. Никакого сюжета, никаких движковых заставок и, что немаловажно, никаких правил. Все, что от вас требуется, — перебить всех, кого вы встретите на своем пути.

● **Andy's World.** Далекое будущее. Все поселения стерты с лица земли, местные жители и титаны уничтожены. В живых остались вы и горстка магов и торговцев... а вокруг одни чудовища.

Программы:

● **SoulSeeker's TQ Defiler V3.3.5.** Ручная прошивка героев уходит в прошлое. Не нужно убивать монстров, собирать полезные вещицы, набирать очки опыта, покупать магические рецепты и т.д. Данная программа делает все за вас.

● **Texture Viewer 1.1.** Крохотная утилита для просмотра игровой графики (артов, текстур и некоторых других файлов) Titan Quest/ Titan Quest: Immortal Throne.

28. The Witcher

Что: 5 наборов текстур
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

Вы хотели управлять кинжком Геральтом? Теперь это возможно!



Наборы текстур:

- Black Steel Sword
- Black Witcher v1.1

- Ivory
- Lochlain Sleeveless Geralt
- Lochlain's White Wolf

27. Unreal Tournament 3

Что: 14 карт, 4 модели и 5 мутаторов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карты:

- CTF (wLGI)ThornsV4
- CTF Bunker
- CTF Twisted Face ULTRA
- DM Amphitryon
- DM Cath
- DM NightInThePark XL
- DM Prypliat
- DM Singularity
- DM Skydeck
- DM Skyslands
- WAR Primeval
- WAR Snakebite
- VCTF Altas City
- VCTF Timberland

Модели:

- Motig/Selig
- Bender
- Laboratory Mouse
- Damarus

Мутаторы:

● **Jetpack** — снаряжает всех игроков полнофункциональными реактивными ранцами.

● **Raggy Weapons** — Epicorser, ракетница, Flak и стингер теперь могут сбить врага с ног при успешном попадании.

● **ABT** — мутатор, позволяю-

щий настроить игру под себя и избавиться от ненужных элементов игрового процесса.

● **Ripper** — добавляет в игру одиночное оружие из первого Unreal Tournament.

● **BattleTRANS** — заменяет обычный транспонатор и ховербอร์ด транспонатором боевым с повышенной дальностью, неограниченным боезапасом и некоторыми другими приятными дополнениями.

28. Warcraft 3: The Frozen Throne

Что: 3 кампании, 7 сценариев, 13 мультиплеерных карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Кампании:

- Deandra's Tale Bronze
- Saving Pandaria
- Seeking of Vengeance

Сценарии:

- Aeterna Nox
- Chernobyl Lost Riddles

0.30d

- Fall of the Mountain, iants

Part 1

- Illidan's Journey Anternate

1.7

- Knight of the temp
- Prince of Persia
- Tomb Raiders

Карты:

- BAS Map Final
- Bombastix
- DotA Allstars
- HeroCraft
- High Defenders
- Irish Drinking Game!
- K-J's Rifleman
- Mafarazzo Solo
- Matrix Reloaded X
- Pillage The Village
- Shackleball
- Snowball Fight
- The Last Hope

29. Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Что: 7 модификаций, 6 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Модификации:

● **Adeptus Imperium** — меняет баланс в одиночной игре за и против космодесантников.

● **D Legions Mod** — достаточно сильно меняет баланс в игре.



● **Death Monolith** — монолит теперь быстро передвигается, болно стреляет и практически не убивает.

● **Ork Swarm Mod** — добавляет несколько новых видов войск, меняет баланс в игре.

● **Path of the Furreto** — увеличивает лимит на пехоту и технику для всех рас, а также позволяет нанимать командиров в больших количествах.

● **Commander Wargear mod** — заменяет всех командиров в одиночных сценариях на улучшенные версии из кампании.

Карты:

- The Map Pack Revolution II
- Crumbled Empire and Tau Blockade mappack
- Tau Trilogy Map Pack
- Taunology
- Kugelstadt-Industrial Sector
- Cityfight

30. World in Conflict

Что: 2 модификации, 3 карты
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Модификации:

● **Cheaper** — простенький мод, снижает стоимость всех юнитов ровно в два раза и позволяет устраивать еще более масштабные сражения.

● **Realmod** — увеличивает число бойцов во всех отрядах и вносит множество изменений в характеристики техники. Теперь вы сможете поучаствовать в действительно масштабных схватках с участием сотен солдат и ощутить реальную разницу в вооружении воюющих сторон.

Карты:

- Capital City
- Little World 2: The Desert
- The Breach



В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ,
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.



СПУСТЯ 11 ЧАСОВ,
ГЛАВНАЯ МОЛЕБАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.



PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игроманию». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:



«Мировая премьера! Красные боевые медведи! «Симсы» возвращаются! Паркур от первого лица! «Мертвый космос»! Только у нас! Именно такими «желтыми» фразами хочется бросаться, глядя на список предстоящих в феврале поездок. Мы, да и вы тоже, уже привыкли к постоянным эксклюзивам. Они появляются в «Игромании» и «Видеомании» постоянно. За последние годы мы превратились в издание по-настоящему мирового уровня. Сейчас схема и оперативность нашей работы находится на уровне западных коллег. Мы к этому привыкли, и хвастаться как-то уже не к лицу — обычные будни. Но то, что происходит сейчас, выходит за все рамки. Для всех изданий мира главным является заполучить так называемую мировую премьеру — самый первый материал по еще не анонсированной игре. Мы задолго до всего мира узнаем о ней, встречаемся с разработчиками и делаем обильные спецматериалы. В мировой премьере участвуют только самые главные издания планеты, а чтобы перечислить их, хватит пальцев одной руки.

Так вот, в этом месяце мы почувствуем

сразу в двух мировых премьерах и посетим еще два первых закрытых показа весьма ожидаемых игр. Прямо сейчас мы с Олегом Ставицким отправляемся на две с лишним недели на западное побережье США, чтобы проделать путь от Лос-Анджелеса до Сан-Франциско и посетить различные игровые студии и всемирный слет разработчиков GDC 2008. Сначала мы взглянем на сверхсекретный Red Alert 3, следом на сцену выйдут The Sims 3, далее мы посетим новый космохоррор Dead Space и на закуски увидим новый анимационный шутер с паркурот от DICE — Mirror's Edge. Пока не ясно, что успеет попасть в этот номер, но мы будем очень стараться перелопатить максимум с того конца земного шара. Также не пропустите специальный материал по Condemned 2 и возможность выиграть PlayStation 3 в конкурсе по The Club.

Антон Логвинов,
гид постр видеоуправления
video@igromania.ru

Смотрите в «Видеомании»

Видеонюсности

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самые горячие и подробнейшие репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции. «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеобзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Nextgen

Мы современных игровых консолей: даже если вы играете только на PC, но хотите считать себя знатоком игрового мира, то вам непременно в этот раздел, где собрано самое интересное консольное видео за месяц.

От винта!

Каждый месяц мы выкладываем по четыре выпуска легендарной телепередачи «От винта!», которая шла на ТВ с 1994 по 1998 год. Сейчас это веселый взгляд в прошлое, взгляд на то, какими были игры более десяти лет тому назад.

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не закончатся переключать.

Pre-porview

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делимся по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое репортажи), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно нажимайте на нас!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «Видеомании»? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем роле.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Приложите ролик в как можно более хорошем качестве. Совсем больше (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы сочтем, что вы готовы и решим — пойдет ли на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и посылать работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещенных в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.



«Видеомания», компании Soft Club
и SEGA представляют

КОНКУРС

THE CLUB

SEGA

SOFT CLUB

Вы уже видели **The Club** — свежий экшен от Bizzare Creations? Если нет, то возможно сейчас самое время, потому что мы объявляем конкурс на лучший **The Club**-забег с беспрецедентными призами!

ПЕРВОЕ ПРАВИЛО КЛУБА

От вас мы хотим простой вещи: лучше всех остальных пробежать карту «Венеция» (Venice) в режиме Time Attack и любым доступным способом прислать нам документальное подтверждение ваших рекордов.

ТРЕТЬЕ ПРАВИЛО КЛУБА

И, главное, не забудьте посмотреть подробности о конкурсе в свежем выпуске «Видеомании» на нашем DVD.

Если вы выполнили все три правила, да еще и показали беспрецедентные результаты в забеге, то готовьтесь получить один из трех роскошнейших призов:

ПЕРВЫЙ ПРИЗ!

Самая дорогая, самая мощная, самая, наконец, черная из всех консолей нового поколения — **Playstation 3** — достанется тому, кто наберет наибольшее количество очков.



ВТОРОЙ ПРИЗ!



Тому, кто будет вторым, достанется последняя модель портативной консоли **PSP Slim**.

ТРЕТИЙ ПРИЗ!



И, наконец, третий победитель уйдет с нашего конкурса в фирменной демисезонной куртке **SEGA** редчайшего фасона (вторая такая в России есть только у Антона Логвинова).

Результаты принимаются до 31 марта включительно. В случае победы будьте готовы прислать сохраненную запись с вашим конкурсным забегом.

Успехов!



КРАСНАЯ ЖАРА

«ИГРОМАНИЯ» ИЗУЧАЕТ RED ALERT 3,
И ВСПОМИНАЕТ, КАК НАЖИМАТЬ НА КРАСНУЮ КНОПКУ

Олег Ставицкий

Что?
Как?

Стратегия с модификациями на протяжении. По совместительству — третья часть одной из самых популярных стратегий в мире. Мелкие переговоры, три удивительных сражения с невероятными эффектами, 12 часов в самолете на Лос-Анджелес и целый день в студии EA LA. Так делался самый масштабный эксклюзив за всю историю «Игромании».

Момент, когда автор этих строк впал в офис Electronic Arts Los Angeles на премьеру **Command & Conquer: Red Alert 3** — это уникальное, мало с чем сравнимое ощущение. Первая часть Red Alert датирована 1996 годом, то есть двенадцать лет назад. Это страшные, если вдуматься, цифры. 12 лет назад в России не было ничего — ни легального рынка компьютерных игр, ни намека на культуру интерактивных развлечений. «Игромания» тоже не было. Зато были жутковатые, затхлые гаражные помещения, которые гордо называли себя «игровыми клубами», куда тринадцатилетний автор этих строк ходил играть «по сети». Свое темное прошлое я тут вспоминаю

по одной причине — самой популярной игрой на районе считался однозначно Red Alert. Глядя на картинку разрешением 320x200 пикселей (640x480 выдавала версия для Windows 95, а эту операционную систему гордо запускал у себя только системный администратор, похожий на сухую гластную корягу с длинными волосами), с трудом пропуская в себя кислород, мы играли до трех, пяти утра. Казалось, что лучшего времяпрепровождения попросту не придумано.

C Red Alert вообще связано очень много воспоминаний из темного отрочества: первый двухскоростной CD-привод, купленный по объявлению ради одной цели: установить игру у себя дома и увидеть своими глазами живое видео (!). Танк «Мамонт» как ультимативный ответ на любой аргумент противника. Громогласная Neil March Фрэнк Клепаки (имя композитора я, конечно, узнал лет через пять).

Удивительно, но Red Alert, созданный в качестве дописка ко вселенной Command & Conquer, для некоторых стал гораздо большим культом,

ИГРА

Command & Conquer: Red Alert 3

ЖАНР

Стратегия в реальном времени

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

EA Los Angeles

ПОДЖАНР

3D, Command & Conquer, Red Alert

EA Command & Conquer 3, Tiberium Wars

МУЛЬТИПЛЕЕР

Многочислен

ДАТА ВЫХОДА

Летом 2008 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

На нашем сайте вы найдете все о игре

чем, собственно, C&C. Именно поэтому, когда мы, выключив фотоаппараты и убоав видеоканеру, поднялись на третий этаж EA LA и, зайдя в секретную комнату, увидели гигантский серп и молот, у автора этих строк



На таких картинках Red Alert, конечно, узнается безошибочно.

впервые за всю историю работы в журнале, подкосились от восторга ноги.

Зинштейн против СССР

В EA прекрасно понимают груз ответственности — в свое Red Alert был даже занесен в книгу рекордов Гиннесса как самая продаваемая RTS в мире (3 млн копий, по нынешним меркам это, конечно, уже не тянет на рекорд). Даже с Tiberium Wars, казалось, было меньше церемоний. Триквел пытались запустить дважды: в 2004 году на официальном форуме один из продюсеров сообщил, что команда работает над новой игрой, затем в интернет просочился какой-то набросок, случайно попавший на фотографию, сделанную в студии. И потом наступила тишина. Ни анонсов, ни комментариев — ни-че-го.

Как выяснилось, Red Alert 3 официально находится в разработке вот уже более двух лет, и сегодня чувствует себя прекрасно. Готовы миссии, готова графика, весной начнутся полномасштабные съемки видео, а релиз запланирован на Рождество. Одним словом, все хорошо.

Самые волнительные составляющие новой игры — ее эстетика и сюжет. За прошедшие двенадцать лет мир радикально изменился. Electronic Arts теперь огромная транснациональная корпорация, а понятие «политкорректность» стало ключевым при оценке любого массового продукта. Но Red Alert — это кристалльный, звенящий колоколами китч в самом лучшем понимании этого слова. Это провода, торчащие из головы Юрия, это знаменитое «БРЭД Ж***», это тренировочные кальмары, это дельфины с лазерами на голове, но главное — это самое смешное представление русских в компьютерных играх. Это лалотный трэш, солдаты, глушащие воду на морозе, заводы с золотыми куполоми, Сталин и черт знает что еще.

Так вот, Red Alert 3 в этом смысле держится молодцом. Тут сразу хочется

сделать отступление для всех правозащитников, которые непременно разведут на нашем форуме рассуждения на тему «анти-русского послания». Формально Red Alert 3 действительно игра про «плохих русских». Но главное — это намеренно смешная игра. Если над Call of Duty 4: Modern Warfare и, скажем, Frontlines: Fuel of War смеется только мы, в то время, как остальные мир мурлит брови и видит в этом мрачные прогнозы на завтра, то Red Alert 3 — не более чем искрящийся солнечный идиотизм. Все это очень важно держать в голове, читая следующий абзац.

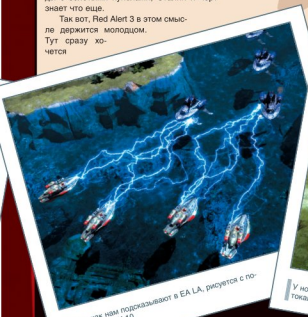
Итак, согласно событиям Red Alert 2, СССР повержен. Союзники громят Красную площадь, высшее руководство заперлось в Кремле и с ужасом ожидает, когда НАТО ворвется внутрь. И тут им приходит в голову гениальная идея: спустившись в секретный подвал, они запускают машину времени и отправляются в прошлое, чтобы убить... Зинштейна (для чего — см. нашу историческую справку). Таким образом, СССР надеется развернуть всю ситуацию в свою пользу. План срывается, Зинштейн действительно убивают, руководство Советов возвращается обратно и, на первый взгляд, все получилось. По крайней мере, чужих танков на Красной площади не наблюдается. Генералы снимают фуражки, утирают пот со лба, и в этот самый момент

включается сигнал тревоги. Выясняется, что вмешательство в пространственно-временные связи все-таки не прошло безнаказанно: война между СССР и союзниками все еще продолжается, но к конфликту неожиданно подключилась третья сторона — Японская империя!

Кирзовые суши

Совершенно верно, в Red Alert 3 будет три противоборствующие фракции: СССР, союзники и Япония. По 8-10 сюжетных миссий за каждую державу.

В свое время Джо Кукан в одном из наших интервью честно признался, что вся эстетика и декорации для Red Alert придумывалась буквально из головы. Никакого исследования никто толком не проводил, «мы просто свалили в игру все самые смешные нелепости, какие только смогли вспомнить», — признался Кейн, и в это не сложно поверить. В третьей части все по-другому. Арт-директор Red Alert 3 сорок минут водил нас от одного стенда к другому, рассказывая, какую колоссальную работу они продавали. Мы охотно верим: на стенах висят распечатанные эскизы из Московского музея архитектуры, неизвестно как оказавшиеся в Лос-Анджелесе одесские чертежи, плакаты Родченко и прочих конструктивистов, а также гигантский постер, на котором средневековой японский самурай на



Вода, как нам подсказывают в EA LA, рисуется с помощью DirectX 10.



У нового Tesla Trooper на груди красуется надпись «БИТЧ» кириллицей. Знакомкам английского посвящается.



Мамmoth-танк по-прежнему остается грозным аргументом в споре.



Не верьте скучной архитектуре — в жизни Red Alert 3 красивее в разы.

фоне свасменом на флаг США. И если с визуальным дизайном СССР все более менее-понятно, это такой исторически обоснованный китч, то вот японцы стали настоящим сюрпризом.

ЕА LA смешали в одну кучу аниме, вселенную **Robotech** и классический японский костюм. Вышла такая несусветная дичь, что медведи с парашютами на ее фоне даже несколько меркнут. Например, традиционный японский крестьянин в широкой шляпе, шагающий с гигантским блеетром.

Или какой-то киберниндзя, поливающий все живое лазером из глаз. Пагоды, снабженные тесла-пушками. Наблюдать за

тем, с каким неподдельным, почти детским восторгом арт-директор прыгает от одного стенда к другому — особое удовольствие. Пока он объясняет нам про историческую подоплеку каждого конкретного юнита, мы с Антоном Логвиновым лежим друг у друга на плечах и рыдаем со смеху. Ниндзя! Одессы! Крестьяне с бластерами! Тренировочные медведи! Мы уже любим эту игру. И в этот момент нас ведут смотреть рабочую версию.

Borsch

Примерно за пять дней до отлета в Лос-Анджелес Electronic Arts прислали нам так называемый арт-пак. То есть скетчи, рендеры, графические материалы для обложки и, собственно, скриншоты. Последние, будучи просмотрены редакторами вчетвером в темной комнате, повергли в уныние. На скриншотах Red Alert 3 выглядит как тоскливый мод к **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** (технология, разумеется, та же, с поправкой на DirectX 10). Какие-то невнятные здания, совершенно обычная техника и ни одного осьминога в кадре.

В жизни все совершенно по-другому. В отличие **Tiberium Wars**, **Red Alert** — очень светлая игра. Она искрится, переливается,

пуляет молниями, слепит и развлекает всеми доступными способами. Но главное, архитектура, о которой мы говорили выше. Гигантский спортивный стадион неожиданно разрезается в стороны и оказывается стартовой площадкой для военного дирижабля «Киров». У соседнего спортивного комплекса аналогичным образом трансформируется огромный футбольный мяч на входе. Медведи действительно падают на парашютах. И еще здесь очень правильная, узнаваемая пиротехника. Любый взрыв, любой выстрел сопровождается вот ТАКЕННЫМИ всполохами огня, осколки разлетаются через пол-карты, все бабахает так, что уши закладывает. Красиво взрывать сегодня умеют практически все, но так выглядит только Red Alert и ни одна другая RTS на Земле.

Пока мы радостно гогочем, глядя, как истребители крушат очередной «Киров», продюсер проект, Амир Аджами, неожиданно сообщает: «Мы очень стараемся отойти от тактики раша». В воздухе повисает идеальная, звенящая тишина. Мы смотрим на Амира. Он смотрит на нас. Слышно, как где-то на побережье кричит чайка. На экране в этот момент происходит локальный атомный взрыв.

Чтобы лучше всего понять причины нашего культурного шока, необходимо снова совершить экскурс в 1996 год, когда автор этих строк стал свидетелем натуральной драки в компьютерном зале. Негласным правилом партии считалось следующее: «харвестеры не мочить». Это дикое, казалось бы, условие имело под собой довольно благозвучную основу: имидж на руках ко-





Некоторые здания, кстати, собираются на суше, а затем благополучно разбираются на воде.

мандный центр и хотя бы один харвестер, игрок имел возможность отстроиться заново и взять реванш.

Главная и, чего уж там, единственная тактика выглядела так: быстро развернуть базу, проскатать все необходимое для по-

стройки «Мамонта» развитие, налепить этих самых мамонтов два экрана, обвести зеленой рамкой и отправить на чужую базу. Тридцать «Мамонтов» обладали такой силой воздействия, в том числе и психологической, что некоторые, заведя их при приближении, вставали со стула и уходили из зала — если у вас не было аналогичной

армии, все прочие контраргументы не принимались.

И вот, значит, идет второй час напряженной битвы. База одного из наших друзей очень нехотя находится в руинах, а то время как его одинокий харвестер грустно пасется на полях с рудой. И тут очень нехотя мимо про-



Новейшая история

Red Alert (1996)

1946 год. Пока Альберт Эйнштейн заканчивает приготовления, его помощник приглашает камеру перед первой в мире машинной съемки. Эйнштейн садится в кресло, нажимает на кнопку и телепортируется в 1924 год, где молодой Гитлер с котомкой за плечами только что вышел из годового заключения в тюрьме Ландсберг.



Пользуясь случаем, Эйнштейн убивает будущего фюрера и возвращается назад, надеясь таким образом предотвратить Вторую Мировую. Вместо этого случается вот что: в отсутствие Третьего Рейха его функцию берет на себя атомная бомба в СССР. Вторая Мировая все-таки начинается.



Command & Conquer: Red Alert, задуманный живой

еще Westwood Studios как приквел Command & Conquer делался с более-менее серьезной миной. Несмотря на Сталина и шефа НКВД с милым именем Нада, Westwood на самом деле всерьез развивали мифологию C&C. Кейн появлялся в качестве советника Сталина, а в конце брал ситуацию под свой контроль и предлагал всем высшим скрыться в подполье на 50 лет. О связи Red Alert и C&C до сих пор ведутся жаркие дебаты: фанаты помнят изображения советских танков в Command & Conquer: Renegade и пытаются свести сюжетные линии. Получается плохо.

В 1997 году случилось сразу два дополнения: Counterstrike и Aftermath, одно из которых содержит секретную миссию с гигантскими красными муравьями.

Red Alert 2 (2000)

Westwood (вернее, та ее часть, которая еще осталась в составе студии) разумно рассудили, что аккуратно вписать Red Alert во вселенную C&C не выйдет. Поэтому Red Alert 2 провел четкую линию между двумя играми.

После падения СССР в первой части, союзники усадили в Кремль лояльного НАТО премьер-министра Александра Романова. Но у последнего оказывается тайный советник Юрий, внешне напоминающий помесь Ленина с Распутиным. Утыканный проводами Юрий тренирует специальную пси-армию, гипнотизирует американских солдат по телефону и имеет свои планы относительно стран НАТО.

Red Alert 2 — кристально чистый, дистиллированный трэш. Юрия изображает неизвестно как попавший сюда Удо Кир, любимый актер Ларса фон Триера, снимавшийся у Энди Уорхолла и Фабингера. Премьер Романов отчего-то носит царскую военную форму. На вооружении у СССР содержатся дрессированные кальмары, пиро-маньяк Crazy Ivan и дирижабль «Киров». Во вступительном ролике баллистическая ракета сносит голову Статуе Свободе. В аддоне Yuri's Revenge появляются динозавры.

Red Alert 2 — это очень, очень смешно и все так же задорно с точки зрения механики. Сейчас, спустя восемь лет, истории что-то там такое говорят про баланс и тактическую глубину, но Red Alert 2 в первую очередь разудалый раш и взрывы на пол-экрана. Мы, в общем, были не против.





Культурное наследие



Дворец Советов, утвержденный вариант, 1946 год.

Поразительно все это говорить, но Red Alert 3, похоже, станет второй после BioShock игрой, которая очень серьезно относится к собственному внешнему виду. Речь идет не о графике, а об эстетике — такого глубокого подхода к визуальному дизайну в компьютерных играх мы не видели со времен путешествия в Rapture.

Эстетически Red Alert 3 основан прежде всего на конструктивизме — советском авангардном течении в архитектуре, дизайне, фотографии и литературе. Конструктивизм оформился в 20-30-е годы XX века, и, как и полагалось в СССР, отрицал любое визуальное искусство.



Дом «Аэрофлота», проект 1934 года.

ство ради искусства. Все было поставлено на службу функциональности и рациональности. В основе — научный анализ функциональных особенностей каждого конкретного здания, его утилитарных функций. В итоге строгий, геометрически выверенный стиль стал объектом копирования и подражания — сегодня открытки с плакатами знаменитого фотографа и дизайнера Родченко не видел, наверное, только ленивый.

Кроме того, на стенах EA LA неожиданно были обнаружены распечатки потресавший мир выставки «Москва невольничья». Московский музей архитектуры в свое время устроил экспозицию архитектурных чертежей и проектов, которые были одобрены, но не реализованы в период с 30-х по 50-е годы прошлого века. Сейчас экспозиция доступна по адресу www.muar.ru/ve/2003/moscow/index.htm, а арт-директор Red Alert 3 восторженно сообщает, что ничего более потрясающего и удивительного он в своей жизни не видел. Зато, по всей видимости, увидим мы — некоторые здания переключались в игру практически без изменений.

И, наконец, единственный современный источник вдохновения — иллюстратор Эйдон Хьюз, больше известный как Brutel (www.bruteprop.com). Хьюз настолько преуспел в творческом переосмыслении советских агитационных плакатов, что сегодня его уже рассматривают как самостоятельное явление. В этом статусе он оформляет журналы, книги и, среди прочего, все альбомы важной немецкой индустриальной группы KMFDM.

Визуально (то есть меню, кнопки и т.п.) Red Alert 3 выглядит определенно лучшей игрой серии. Мы, к сожалению,



Иллюстрация Эйдона Хьюза.

не можем тут привести скриншоты меню, но это, поверьте, чуть ли не самое красивое, что мы видели в играх за последний год. Для того чтобы примерно представить себе стиль, достаточно взглянуть на обложку этого номера и на дизайн окрестных страниц — все выглядит примерно так.

При этом Red Alert 3, конечно, не откачивается от живого видео — его будет в общей сложности 60 минут, съемки еще не начались, но мы уже видели рабочие материалы. Там все довольно ожидаемо: красноречивый генерал в погонах гогочет в кадр и приказывает отправить «Киров» в атаку. ■



Дом книги, проект 1934 года.

езжает процессия танков, двигаясь в атаку на совсем другого противника. Их хозяин не то чтобы желал несчастному харвестеру зла — он просто не заметил, как его «Мамонты» автоматически повернулись в сторону несчастного грузовика и так, для профилактики, дали залп по харвестеру. А за-

одно и по всей базе. В этот самый момент мгновенно выбывший из игры хозяин харвестера встал со стула, очень серьезно подошел к командиру «Мамонтов» и не менее серьезно дал ему в морду.

Rush (то есть резкий бросок, рывок) в разном виде присутствовал в обеих частях. Red Alert бьюсь на старте, но в финальной схватке стена на стену сошлись огромные армии «Мамонтов». Быстрый раш — основа всего баланса Red Alert. Малейшие самые сильные юниты как можно скорее и отправить их на вражес-

кую базу раньше противника — в этом и состояла вся прелесть игры. Это не утонченная, почти шахматная тактика, а свирепая, грязная драка с участием бесчисленных бит и обзоров трубы. И когда продюсер третьей части сообщает нам, что они «очень стараются отойти от тактики раша», это звучит так, как если бы Тимур Бекмамбетов вдруг сообщил, что он не планирует использовать в своем следующем фильме рапид.

Балансировка

Удивительно это говорить, но Red Alert 3 в своем нынешнем виде выглядит как быстрая, точная и сбалансированная стратегия. Смысл в следующем: EA LA разумно рассудили, что многофункциональные юниты никому не нужны, в 9 из 10 случаев вы просто не добиваетесь до запланированных в них возможностей. Так что





Battle for Dune

каждый танк, каждый подчиненный имеет ровно два режима: основной и вспомогательный. Вот, скажем, собака (которая к третьей части переметнулась на сторону НАТО) по умолчанию умеет моментально загрызать любой пеший юнит. Но она также наделена способностью лаять, отчего все солдаты в определенном радиусе замирают на несколько секунд. Однако есть загвоздка: в ступор впадают все юниты, включая дружественные. Так что вам необходимо пускать одну собаку вперед, а вторую — следом, через некоторое время.

«Мы хотим добиться двойного баланса», — говорит Амир, — То есть на каждое действие в игре есть свое противодействие». Это очень простой, если не сказать примитивный способ сбалансировать игру, но он действует! В иторе Red Alert 3 несколько сбавляет в темпе по сравнению с первыми двумя играми, но теперь это не просто китч-парад имени водки и балалайки, а настоящая, полновесная RTS.

На этом чудеса не заканчиваются: в Red Alert 3 наконец нормально используется военно-морской флот. Сомнительное, на первый взгляд, достижение: морские битвы сегодня есть практически везде. Но не в таких масштабах. В Red Alert 3 можно строить на воде, здесь присутствуют ресурсы, которые добываются только на воде и уровни спроектированы так, что вы не сможете игнорировать собственный и чужой флот. «В большинстве RTS, — продолжает Амир, — Морские юниты выглядят как необязательное дополнение, бонус. У нас все по-другому, вы просто не сможете победить, если не начнете использовать ваш ВМФ».

Ну и еще пара нюансов в жанре «удивительное рядом». У СССР имеется юнит Bullfrog, который перевозит не только солдат, но и любую технику. Тонкость в том, что он не выгружает ее, а натурально выстреливает в указанном направлении. При этом выстреливает не просто так, а согласно законам физики: юниты отталкиваются от зданий, ломают заборы. Это EA LA открывают для себя законы Ньютона. Или вот еще: впервые со времен Hammer:

возвращается строительство «на сетке». То есть вы очень четко будете видеть, какое пространство требуется для постройки ваших зданий и, таким образом, сможете лучше спроектировать свою базу. Плюс глобальная карта, которая у EA LA присутствует в разном виде в каждой RTS, к счастью, упрощена. То есть Red Alert 3 последовательно скармливает вам сюжетные миссии и — еще одно важное отличие от первых двух частей — идет по пути классического C&C. Сценарий, таким образом, один на всех и, как бы вы не старались, победитель в этой истории будет один.

На брудершафт

Ну а теперь — самое главное. Red Alert 3 — игра, рассчитанная на совместное прохождение. То есть перед нами первая в мире RTS, поддерживающая кооператив! И это на самом деле похоже на маленькую революцию. Каждая миссия тут спроектирована с расчетом на то, что вы играете не один, а вдвоем с приятелем. Для этого в EA LA придумали целую систему навигации и внутреннего общения: на любой объект на карте можно повесить специальный маяк с комментарием вроде «мочи вот этого!», для этих же целей разработана целая система горячих клавиш и быстрых фраз. Нечто подобное было у шведов Massive в их World in Conflict, но здесь аналогичная система впервые работает в сюжетной кампании.

Если вас подобные новшества не вдохновляют, и вы решите играть в одиночку, то перед каждой миссией Red Alert 3 предложит вам в напарники одного из трех AI-генералов, на выбор. Каждый — со своими спец-способностями. Например, напарник, которого продемонстрировали нам, умеет наносить рой истребителей по указанному адресу.

Все это напоминает какой-то эротический сон любого игрока, для которого слова «Red Alert» — не пустой звук. EA LA как будто взялись за ум и вместо того, чтобы выпустить ожидаемый, в общем-то, клон Tiberium Wars с куполами и лаптями, заняты благородным делом — перебирают не то чтобы самый быстроразвивающийся жанр. Red Alert 3 содержит все ключевые ценности: юмор, сюжет, технологии и баланс. Плюс японских крестьян с бластерами и медведя с серпом и молотом на плечу. А без них все эти жареные свершения нам даром не нужны.

P.S. Открытый бета-тест Red Alert 3 назначен на лето. Electronic Arts обещают, что в каждой коробке с легальной копией Command & Conquer 3: Kane's Wrath будет приложено приглашение и ключ.





У каждого свой демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

РЕКЛАМА ©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



DEVIL MAY CRY

CAPCOM®

DEVILMAYCRY.COM

demarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



ЗА ГОРИЗОНТОМ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ
В GSC GAME WORLD
ЗА СВЕЖИМИ АРТЕФАКТАМИ

Георгий Курган

Что? Пришел S.T.A.L.K.E.R. Комментарий, качество, издатель.

Как? Вызвонили по поводу «Москва-Киев», выпить чашку кофе в сонном утреннем кафе, а затем отправиться в офис GSC Game World, где семь часов шататься по коридорам, задавать вопросы и мешать людям спокойно работать.

Наш предыдущий материал про «Чистое небо» был написан в то темное время, когда об игре не было известно толком ничего — даже названия. Олег Ставицкий, помнится, добывал крупицы подробностей о грядущем приквеле, буквально стоя над сотрудниками GSC Game World с орудиями пыток в руках. Тогда доступная информация ограничивалась пятеркой скриншотов, концепт-артом и общими сведениями о новых локациях. Не прояснил ситуацию и ноябрьский «ИгроМир»: там показывали короткое демо, где главным героем на небольшой поляне отстреливался от группы бандитов.

Однако сегодня все иначе. «Игромания» побывала в самом эпицентре событий, в киевском офисе GSC. Там мы на протяжении целого рабочего дня шныряли по коридорам, настойчиво трясли разработчиков за плечи, задавали вопросы и разузнали все, что только можно узнать о продолжении одной из лучших игр прошлого года.

В этой статье мы намеренно оставим за скобками сюжет и все то, что вы можете прочесть на официальном сайте. Вместо пере-

сказа общеизвестных фактов — наши ощущения от увиденного, услышанного и отыгранного.

Небо над головой...

Первым делом — главное. «Чистое небо» — это ни в коем случае не вторая часть S.T.A.L.K.E.R. Но это и не совсем аддон в привычном понимании этого слова. Это такой постскриптум к оригиналу. То есть структурно «Чистое небо» — та же игра, что и год назад: с беготней по Зоне, сбором артефактов и выполнением сюжетных заданий. Однако разработчики добавляют сюда два принципиальных нюанса, которые буквально переворачивают игровой процесс с ног на голову и устанавливают в Зоне совсем иные правила.

Самое интересное — война группировок. Она идет отдельно от сюжетной части, то есть теоретически мы можем вообще не вмешиваться в творящийся вокруг хаос. Но вступление в одну из фракций даст вам надежных союзников под боком, обеспечит льготами у клановых

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

ИГРА

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

ЖАНР

Постэпическое приключение

ИЗДАТЕЛЬ

GSC World Publishing

РАЗРАБОТЧИК

GSC Game World

ПОХОЖЕСТЬ

S.T.A.L.K.E.R.

МУЛЬТИПЛЕЕР

■ Неограниченно

■ Поддержка сети

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2009 года

САЙТ ИГРЫ

www.stalker-game.com

торговцев, ну и, конечно, вы автоматически получите пропуск на увлекательную войну за территории.

Всего группировок будет пять, к каждой можно присоединиться — при условии, что вы находитесь с ними в хороших отношениях. Помимо знакомых уже «Долга» и «Свободы», можно будет вступить в ряды «Чистого неба» (ее костяк составляют ученые), а также пойти к бандитам или обычным сталкерам, которым пришлось объединиться.



Местами «Чистое небо» напоминает современные тактические шутеры. В данном случае это комплимент.



В игре эту церковь занял отряд бандитов. Надо понимать, с целью замалчивания грехов.



У каждой организации — своя территория, приоритеты, цели и особенности. Так, бандиты наиболее активны утром, а «Чистое небо» — в предзакатные часы. Влияние каждого клана определяется тремя параметрами. Во-первых, территории, которые находятся под контролем группы: чем их больше, тем большее количество сталкеров может к ней примкнуть. Во-вторых, научные ресурсы. Они определяют, насколько редкие и ценные артефакты контролирует группа. Ну и, в-третьих, ресурсы материальные, которые отвечают за экипировку и профессионализм бойцов. Чем больше мы контролируем заводов, фабрик и складов, тем опычнее бойцы, вставшие под наши знамена.

Важный момент: война — элемент симуляционный, то есть жестких скриптов здесь нет. Враждующие кланы будут грызть друг друга глотки, захватывать опорные блокпосты и искать артефакты постоянно — с нашим участием или без него. Внутри каждой группировки есть некоторое количество отрядов, действующих независимо друг от друга. При этом перед каждым из них стоит несколько тактических целей: удерживать позицию, обезопасить подходы к базе или захватить какой-либо объект. На поведение отрядов, в свою очередь, влияет огромное количество факторов: время суток, обеспеченность боеприпасами, вероятная численность противника и, конечно, вмешательство игрока. Мы можем предложить свою помощь, и тогда наши соратники с куда большей вероятностью ринутся в бой.

К примеру, автор этих строк стал свидетелем буквально следующего. Три отряда «Чистого неба» мирно отдыхали на каком-то полуразрушенном хуторе. Тушенка, песни под гитару — привычный «сталкеровский» быт. Однако у стены ветхой избышки стоял какой-то мужчок: он призывно махал руками и всячески предлагал приблизиться. В ходе разговора выяснилось, что это ко-

Занимательная картография

Практически все, кто играл в S.T.A.L.K.E.R., жаловались на то, что карта там вышла крайне неудачная: задания отображались на ней со сбоями, масштабировать было неудобно, да и функциональности явно не доставало. Так вот, в «Чистом небе» молбы были, наконец, услышаны. На приложенной картинке — рабочий вариант новой карты. Дизайны все еще находится в процессе доработки, и GSC очень просили нас обратить на это внимание.

Но кое-какое представление составить можно уже сейчас. Так, на карте (теперь она, кстати, совмещена с журналом заданий) будут отображаться не только локации основного и второстепенного задания, но и расположение союзных сил, известные лагеря противника, ключевые объекты, места, от-



куда поступил сигнал с просьбой о помощи, и еще куча тому подобных мелочей. При наведении курсора на какой-либо объект обязательно появится всплывающая подсказка с кратким его описанием. Не факт, что финальный вариант будет именно таким, но общая структура уже вырисовывается. Прогресс, что называется, налицо.

мандир одного из подразделений, который просит помощи в захвате близлежащего наблюдательного пункта. Стоило нам согласиться, как вся группа пришла в движение. Пятеро сталкеров поднялись со своих мест, достали автоматы и хмуры побрели куда-то в сторону болот. Вскоре в утреннем тумане показалась цель — ржавая водонапорная башня. Чтобы не привлекать внимание противника, бойцы затаились за ближайшими камнями в ожидании нашего сигнала к атаке. Увы, ближе подкрасться не удалось — враг нас заметил и завязался бой.

В ходе яростной перестрелки выяснилось, что искусственный интеллект также подвергся серьезной доработке. Сталкеры научились занимать укрытия, причем делать это не абы как, а исходя из текущей ситуации. Отныне любой персонаж с боль-

шей охотой спрячется за бетонной стеной, но если дела пойдут совсем худо, может временно укрыться и за деревянной перегородкой. Противник с видимым удовольствием забрасывает нас гранатами, а кроме того, может выглядывать из-за угла и даже отстреливаться вслепую, в полном соответствии с мировыми экшен-трендами.

И так тут везде. Грызня идет на всех локациях (кроме, разве что, сюжетных), и ее ис-



Этот взгляд адресован редакции «Игромании», которая не поставила «Сталкера» на первое место в «итогах года».

ход зависит от целой цепочки факторов, среди которых сам игрок — далеко не самый решающий. Впрочем, радикально повлиять на местную картину мира можем мы. Например, улучшить отношения с каким-либо кланом, заплатить приличную сумму специальному нейтральному персонажу. Или совершить дерзкий набег на вражьи лагерь и попытаться убить главаря — с его смертью группировка, скорее всего, прекратит свое существование. Но несмотря на то, правило «один в поле не воин» все равно остается основным. И если вы захотите повлиять на расклад сил в Зоне, лучше делать это в компании союзников.

...и нравственный закон внутри

Появилось в геймплее и еще кое-что принципиально новое — охота за артефактами. Раньше дело обстояло так: надели костюм помощника, зашли в кучу радиоактивного мусора и утащили оттуда все, что влезает в рюкзак. Теперь таким способом можно добыть только самые дешевые артефакты. За действительно редкими экземплярами придется охотиться рискуя здоровьем. Появилось несколько новых аномалий: часть из них видимые, часть — нет, но все без исключения — смертельные. Вместе они могут образовывать целые поля, в центре которых и будет лежать приз.

Найти к нему безопасную дорогу — отдельное приключение. Для этого мы берем в одну руку детектор, в другую — пистолет и начинаем шаг за шагом двигаться к цели. Самых детекторов существует несколько видов: один просто пищит при приближении к опасной зоне, другие зрительно выделяют ловушки. При этом радиационный фон, как правило, зашкаливает, поэтому хороший костюм тоже не помешает. Нервное напряжение в эти моменты обещает быть просто катастрофическим. Совсем как у Стругацких.

Да, и не забывайте, что медленно ползущий в чистом поле сталкер, вооруженный одним лишь пистоле-

легкая мишень. Случайно оказавшаяся рядом кучка бандитов вполне может пустить по вам очередь. Для профилактики,

Однако аномалии, конечно, опаснее. В «Чистом небе» мы столкнемся с парой действительно выдающихся экземпляров. Они были изданы и внушают почти благоговейный ужас. Например, это может быть скрученный в спираль вагон поезда. Или причудливо вывернутые куски земли, образующие мистического вида конструкции. Или озеро расплавленного грунта. Таких будет немного, но все — исключительно смертоносные. Аномалии могут воздействовать на игрока несколькими видами разрушительной энергии сразу: скажем, не только поражать радиацией, но и наносить психический урон, бить током. Зато если вы сумеете подобраться к ним достаточно близко, награда обещает на двести процентов оправдать затраченные усилия.

Кстати, заработанные потом и кровью деньги наконец-то будет куда тратить. А именно — на улучшение и ремонт оружия или брони. Автоматы в игре имеют две ветки развития: снайперскую и штурмовую, до 15 улучшений в каждой (затвор, ствол, эффективные улучшения и т.д.). Можно развивать одну из веток или создать свою, уникальную гибридную. Снайперские винтовки и пулеметы (да-да!) имеют всего один путь развития. Главная цель разработчиков здесь — заставить игрока по-настоящему привязаться к своему оружию и чуть ли не полюбить его. Ну или хотя бы

дорожить им. С костюмами та же история: можно заточить их под бой (тяжелее и прочнее) или под сбор артефактов (легче и тоньше, но с лучшей защитой от вредных воздействий).

Обязательная программа

Помимо геймпейшн новшеств, GSC обещает обработать и стандартную программу любого дополнения. Например, новые уровни. Многие игроки жаловались, что в оригинале они получались слишком тесными. Что ж, вот вам свежая локация «Болота». Демонстрация ее выглядит примерно так. PR-менеджер GSC Валентин Елтышев загружает карту и пускает камеру в свободный полет с прицельной, надо сказать, скоростью. Параллельно она дает какую-то общую информацию об игре. Камера в это время летит. Валентин увлеченно рассказывает, как студия взаимодействует с фанатским сообществом. Камера летит. Наконец, Валентин начинает говорить что-то про плавный переход между сухой и водой — и только в этот момент камера подбирается к противоположному краю уровня.

При этом локация — это не просто радиоактивная пустыня. Тут и там виднеются какие-то заброшенные склады, заводики, деревни и даже разрушенная церковь. С покосившимися куполами, с которых давно облетела позолота, полусгнившими досками и обветшалым кладбищем.

Все сказанное выше относится и к другим новым местам «Чистого неба». Возможно, площадь их поменяется, но дизайнеры уж точно потрудились на славу. Больше прочих удался город Лимаан. Он выполнен в архитектурном стиле 60-х годов прошлого века (большая же часть городских построек в игре позанимствована из 70-х) и миглом воскрешает в памяти старые советские фильмы: узкие улочки, кирпичные пятиэтажки, сушилки для белья во дворах — те, кому за двадцать



STALKER позволил выйти в очень удачное для себя время — на пике ностальгии по советскому прошлому среди поколения 25-35-летних.



Искавленные стволы деревьев вдалеке — результат действия одной из новых аномалий. Аналогичная аномалия, вероятно, действует в Калининградской области — там растут такие же деревья.



Честно говоря, мы с нетерпением ждем пришествия в «Сталкер» эпохальной баллистики. Этому миру отчаянно недостает современных достижений.



Живая Зона



О том, что STALKER — одна из самых атмосферных игр прошлого года, даже как-то неудобоно говорить. Пресловутый эффект присутствия тут достигается благодаря фантастическому вниманию к визуальным деталям. Но этого GSC показалось мало — они решили устроить полномасштабную страйкбольную игру (страйкбол — это такой вид хобби, где взрослые мужчины стреляют друг в друга из копий реального оружия, заряженного пластиковыми шариками). Действие проходило на территории одного из охотничьих клубов под Киевом (в советское время там был учебный военный полигон), в середине сентября прошлого года. Между прочим, это была уже вторая игра по мотивам «Сталкера» — первая прошла двумя месяцами раньше и проводили ее исключительно фанаты игры. В этот раз к делу подключились уже сами GSC. Поучаствовать могли не только избранные, но и все, кто нашел возможность приехать и оплатить вступительный взнос.

Дело было так. Журналистов привезли на автобусе в какую-то пригородную рощу, переодели в военную форму, разбили на группы, выдали оружие (два автомата на пять человек), дали пинка под мягкое место и отправили воевать. Перед глазами — немаленьких размеров поле, на котором гусеницы танков не оставили даже травы — сплошной песок. За полем — лес, вокруг — сплошная пересеченная местность с редкими полуразрушенными строениями. С виду все более-менее тихо и спо-

койно, но когда знаешь, что там, в поле и в лесу, примерно полторы сотни человек горят желанием осыпать друг друга градом пластмассовых пуль, сердце начинает биться быстрее.

Для любителей страйкбола все это, конечно, привычно, но для обычного, гражданского человека — культурный шок. Наверное, примерно то же самое чувствовали Антон Логинов и Олег Ставицкий, когда ездили на презентацию Medal of Honor: Airborne. Только там был уютный тренировочный лагерь, а здесь — без пяти минут настоящая война, полевые условия. Тут быстро забываешь свое имя и начинаешь отключаться на позывной. За пять минут учишься неподвижно лежать в кустах и искать укрытие, а каждый минутный привал почитается за счастье. И все то, что видел до этого в игре — ожесточенные перестрелки, борьбу за выживание, водку, тушенку, песни под гитару, — вдруг становится реальным и близким.

Полтора дня и сотни маленьких историй, которыми потом можно еще долго развлекать друзей. Например, «как мы ночью возвращались в лагерь и было настолько темно, что ориентировались по песку под ногами; если есть — значит, по дороге идем». Или «как мы пережидали выброс на базе «Долга». Или «как сто человек наворачивали круги вокруг ЧАЭС, убегая от Контролера» — всего не перечислишь. На словах, возможно, звучит забавно, но для нас это было самым настоящим приключением. Конеч-



но, по большому счету, это было всего лишь яркое шоу, и умом каждый понимал, что на любых учениях — да что там! — даже на обычных военных сборах приходится строкат тяжелее. Но там, в игре, думать об этом было совершенно некогда. Потому что там — лес, поле, развалины домов и остовы техники, а где-то вдалеке — выжигатель мозгов и четвертый энергоблок. Там — Зона.

P.S. Кстати, этой весной намечается еще одна такая игра. На момент написания этой заметки подробностей о ней еще не появилось, однако количество желающих участвовать уже, кажется, перевалило за пять сотен. Если хотите влиться в их число — следите за новостями на официальном сайте игры.

P.P.S. Фото предоставлены Кошней Рыжковой, Максимом Донских, Станиславом Стоячим и редакцией сайта www.stalker-game.com.

Редакция «Игромании» искренне благодарит компанию GSC Game World за отличную игру и помощь в организации поездки.



чать, непременно испытает радость узнавания.

Внешне игра заметно похорошела. Это относится не только к идеально выдержанной стилистике, но и к доработанному графическому движку. Главные новшества — объемное освещение и поддержка DirectX 10. Первое наделяет каждый объект динамическим тенем, второе добавляет такие необязательные, но милые сердцу вещи, как знакомые поверхности и объемный дым. Это явно не повод для срочного ап-

рейда, но владельцам новейших видеокарт будет приятно.



Увы, далеко не все то, что игроки хотели видеть в оригинале, появится в продолжении. Люди не будут прятаться в кусты во время выброса аномальной энергии (хотя сами выбросы, понятно, будут), не будет сверхреалистичной баллистики оружия, полностью новых монстров (только вари-

ции старых), автомобилей и прочих вещей, которые пытливые игроки сумели в свое время извлечь из архивов «Сталкера».

Но это не беда. Даже того, что уже заявлено, достаточно, чтобы сделать интересную и атмосферную игру. Все то, за что мы полюбили STALKER, на месте и обещает стать еще лучше прежнего. Поэтому у нас нет никаких оснований тревожиться за судьбу приквела. «Чистое небо» в надежных руках. ■



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД В РАЗРАБОТКЕ ПРЯМАЯ РЕЧЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ВЕРДИКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами своими фактами со страниц первого взгляда

Детальный, подробный и объективный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной игре ожидается в рубрике.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные примеры оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

Наши редакторы пытаются только по финальным версиям игр, или по пресс-релизам, которые считают финальными издателями и/или разработчиками.

Наиболее полный обзор всех локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — он отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромания» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

9-2 (БОГОМЕРЗЫ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры волею, а скорее недоумование. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также совершенно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

7-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но беззастенчиво от времени и находит на него техническое убожество. Впрочем, иногда подобные игры даже находят поклонников. Редко, но находят.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобную баллы и привлечет к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «картинкой среднего» — игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (надеюсь, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, или максимум — новые стили и веяния в развитии жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус культовых игр и могут долгие годы жить в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничные руководства пользователей или проходить многочисленную «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетриске». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАЕМОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она нам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технологические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком ядром обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.



Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный акцент актера и полное отсутствие любых недочетов.



Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши намеченные возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданности ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такому медалью получают только те игры, на которые стоит выделить их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.





ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Илья Янович

ЖАНР

Новинный шутер

ASB@KRAMNIK.RU

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

VEGAS 2

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas — игра, которая окончательно развернула некогда тактический экшен в сторону проглотившего действия. Вместо планирования операций и вообще всего, за что ценился Rainbow Six, Vegas предлагал казино, неоновые вывески, слух с крыши на тротуар и автоматы погромче. И пока одна половина играющего населения тяжело вздыхала, другая радостно строчила из высокополигональных автоматов и была, в общем, счастлива. Мы не то чтобы ждали сиквел с замораживанием сердца, но отнеслись к его анонсу с должным любопытством.

По заверениям Филиппа Терье, геймдизайнера Ubisoft Montreal, первое, чем обратит на себя внимание Vegas 2, — это принципиально иными декора-

циями. В оригинале Лас-Вегас, положив руку на сердце, был отражен довольно поверхностно: так, парочка казино да узкие городские улочки. Здесь же обещаются просторные уровни на крышах небоскребов, стриптиз-клубы, выставочный центр и даже густая Невада (сам Вегас, если кто вдруг не в курсе, располагается именно в этом штате). Миссии будут происходить как днем, так и ночью.

Предполагалось, что сюжетно вторая часть будет прямым продолжением первой (которая заканчивалась с явным намеком на сиквел). Это не совсем так. Основная масса событий действительно происходит после рассказанных в Vegas спецзаказов приключений, но они будут перемежаться приквел-миссия-

ми (мы узнаем даже то, что происходило до действия первой игры), а также флэшбеками, восстанавливающими пробелы в истории оригинальной Vegas. На этот раз, впрочем, никаких открытых концов не предвидится — обещают грандиозный финал.

Но главный предмет гордости разработчиков — это значительно переделанные системы создания и развития игроков. Тут все в основном нацелено на кооперативное прохождение: вместе с друзьями будут доступны как отдельные миссии, так и основная сюжетная кампания.

Итак, новая система создания персонажа называется Persistent Elite Creation (или просто PEC), и она представляет собой доведенный до ума вариант из первой Vegas. К вашим услугам еще большее количество подпадающих изменению опций, 11 свежих стволов и горстка нового снаряжения. При этом, в отличие от предшественника, создать своего персонажа сможем и мы, PC-игроки, а не только владельцы Xbox 360.

Но все самое интересное касается модели поощрений и бонусов. Игра будет отслеживать каждый ваш шаг, и за абсолютно все полезные действия, будь то убийство врага или спасенный напарник, вам начисляется определенное количество очков. Достигнув среднего ранга, вы получаете

Издатель
Ubisoft Entertainment

Разработчик
Ubisoft Montreal

Издатель в России/локализатор
Русбейт-M/GM

Возрастность
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
<http://rainbow.sixgame.us.ubi.com>

ДАТА ВЫХОДА
Март 2008 года

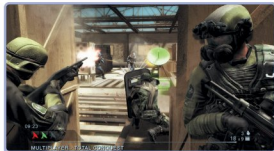
новое снаряжение и оружие. Ближайший аналог — мультиплеер Call of Duty 4: Modern Warfare.

В Ubisoft придумали также систему вознаграждений за определенные приемы. Она называется A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement Specialization). Сами приемы бывают трех типов: Close Quarters (тихие убийства и использование дымовых гранат в ближнем бою), Assault (просто количество убийств) и Marksman (хедшоты и убийства с дальних расстояний). Вознаграждение выдается именно в той области, в которой вы заработали очки. Например, за 100 убийств с большого расстояния врагов вы получите новую снайперскую винтовку. Таким образом, при определенном старании можно даже создать узкоспециализированных персонажей и собрать из них действительно сильную команду спецназа.



Остальные изменения уже не столь значительны: преграды, за которыми нам часто придется прятаться, зачастую будут ломаться, то есть шаткие деревянные наконец можно прострелить. Выросла продолжительность — если оригинальный Vegas пролегал за 9-10 часов, вторая часть потребует от вас все 12. Обещается один инновационный мультиплеер-режим, но никаких подробностей по его поводу нет.

Релиз Vegas 2 (приуроченный, кстати, к десятилетнему юбилею Rainbow Six) состоится уже в марте, и это, пожалуй, неплохой способ переждать весну в ожидании больших шутерных свершений. ■



В действии, к сожалению, Vegas выглядит не так тактично.



Этот трюк нам не надоеет, кажется, никогда.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Классический сиквел: больше, выше, сильнее. Не то чтобы мы страдали от любопытства, но игра будет интересна в любом случае.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 95%

JUST CAUSE 2

Just Cause анонсировали в то время, когда выражения «открытый геймплей» и «как в GTA» еще не ходили в ругательных. Тропический остров, полная свобода действий и умоприятельности, на грани с идиотизмом, трюки — все это еще могло заинтересовать нас с вами. Но релиз фактически ознаменовал собой кризис жанра. Свобода оказалась слишком доступной: ехать можно было куда угодно и на чем угодно, при этом постоянно пуля по окрестностям бесконечными ракетами. Не имея в своем арсенале никаких средств развлечения, кроме езды и стрельбы, авторы раздули промежуток между миссиями за счет одиозных побочных заданий (игра всегда предлагала доходить до маркера цели и непременно всех там перестрелять). В итоге **Just Cause** исполнила важную функцию — обрисовала круг проблем для всего жанра. А сама при этом

обратилась GTA-клоунадой в тропических декорациях.

Продолжения не то чтобы ждали, а шедли из **Avalanche Studios** не давали повода для подозрений. И тут, в январе, случилось неожиданное — анонс, горы приятных скриншотов, жгущие подробности от наших друзей в **Eidos**. При ближайшем рассмотрении **Just Cause 2** не только имеет право на существование, но и может оказаться очень занятной игрой. Оригинал, доведенный до ума и снабженный плотным, осязаемым геймплеем (а не намеками на него) имеет все шансы на успех. Тем более предпосылки были еще в первой части.

Вот взять показное трюкачество. Визитная карточка первой части — возможность на ходу выстрелить из калот автомобиля — теперь будет дополнена логичным нюансом. Когда враги поймут, что Рико (главный герой, если кто забыл) находится у них на крыше, то

откроют по нему огонь вслепую. А он, в свою очередь, сможет передвигаться по поверхности авто, уворачиваясь от пуль и отстреливаясь в ответ. Интересно узнать, дадут ли нам провернуть такой трюк на летящем самолете.

Знаменитый парашют, по заверениям разработчиков, должен прибавить в реалистичности (мы даже не знаем, где тут можно прибавить: он раскрывался и скрывался, даже если вы планировали прыгнуть с кособокого сарая). Еще один фирменный инструмент Рико, веревка с крюком, тоже претерпела изменения. Благодаря корректной физике вы можете комбинировать парашют и крюк. Например, разогнавшись, зацепившись за какое-нибудь транспортное средство, а затем, на пике амплитуды, раскрыть парашют — поток воздуха тут же подбросит героя в небо.

Дополняет список пикантных трюков забавная система автоп-

- **Настройка**
- **Eidos Interactive**
- **Разработчик**
- **Avalanche Studios**
- **Платформа**
- **Just Cause**
- **Copies GTA**
- **Copies Mercenaries**
- **Мультиплеер**
- **Отсутствует**

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

рицеливания. Оружие само наведется на цель, но игрок сможет задать конкретную часть тела, которую ему хотелось бы отстрелить. Расчленение касается не только врагов, но и машин — они царапаются, ломаются, у них отлетают жизненно важные части корпуса.

Что касается структуры, то авторы неожиданно не планируют сделать игру компактной. Напротив, она станет еще больше. Любимое число разработчиков — 1000. Тысяча деталей для улучшения авто, тысяча возможностей модернизации оружия, тысяча побочных миссий. Последние теперь гордо называются «элементами хаоса». Чтобы устроить очередную революцию, Рико должен сломать привычный порядок вещей на острове Панау: перевезти поставку оружия, устранить лидера группировки или уничтожить военный объект. Все это в реальном времени повлияет на развитие фракций: одни станут более влиятельными, другие, наоборот, ослабнут.

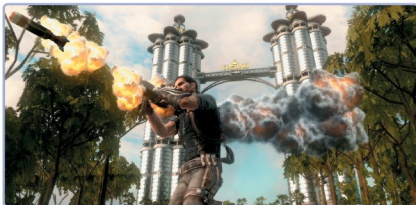
Ну и, наконец, тысяча квадратных километров для перемещения. Самое интересное — наличие разных климатических зон. На Панау найдется места не только джунглям, но и лесам, даже заснеженным вершинам и пустыням!

■ ■ ■

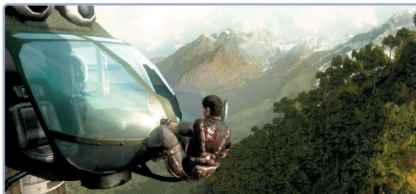
По понятным причинам **Just Cause 2** не произведет переворот в жанре — эта роль отведена **GTA 4**. Зато в узкоспециальном жанре «GTA со спецвозможностями» (см. на эту же тему **Crackdown** на Xbox 360) все отныне не predetermined. И вот тут, при правильном подходе, **Just Cause 2** может стать очень интересным явлением. Главное, чтобы не вышло как в прошлый раз. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Каждые трюки в джунглях неожиданно получают продолжение: с большим размахом, но, похоже, все теми же вариантами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
50%


Удивительно, но после всех этих лет нас все еще можно заинтересовать густым дымом и ракетницей побольше.



В жанре «жестокое обращение с водителями техсредств» **Just Cause 2** предстоит соревноваться с другим гигантом — **Mercenaries 2: World in Flames**.

ACTION

Акелла

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED™



РЕКЛАМА

Революционная система управления
персонажем.Взаимодействие с толпой и использование
ее в своих целях.Завораживающая атмосфера
средневекового Востока.Графика нового поколения,
изобилующая мелкими деталями.Использование объектов игровой обстановки
для выполнения заданий.Невероятные акробатические трюки
в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.
Uses link video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.



MIRAGE

М.бигео

Настройка!

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах формы "СООС", "М.Видео", "Жизд" и "Наше время"

© 2007 ООО "Акелла"
Тех. поддержка: (812) 252-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.sibgame.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-54, msk@akellatrade.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-66, akella@akella.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akella.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343) 257-34-42, akellayek@akella.ru;
Представитель на Украине "Игровик" - www.maktradio.com.ua
Финанс ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
издания "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Морская / овражка, д.37, телефоны: (812) 252-48-66.



Акелла



MIRROR'S EDGE

По результатам прошлого года шутеры оказались самым динамичным жанром, наблюдать за которым было занятнее всего. Даже если ваши интересы лежат в области каких-нибудь музыкальных лавов, в 2007-м все самое любопытное происходило именно среди экшенов от первого лица: там случались самые важные технологические и дизайнерские прорывы, и вообще — по концентрации всевозможных свершений, количеству посвященных им журнальных полос и обложек шутеры определенно находятся в авангарде. Имена даже как-то неудобно называть (**BioShock**, **Crysis**, **Portal**). При этом именно тут сосредоточены основные проблемы, намеченные к решению в ближайшей годы. В частности, проблема достоверности интерактивного пространства и проблема быто-вой логики, которая приходит в игры с большой неохотой.

В таком контексте самым интересным шутером является **Mirror's Edge** от шведов DICE (авторы всей серии **Battlefield**). По предвзвешенным прикидкам, это одна из главных компьютерных игр ближайшего времени. Мы кружим над **Mirror's Edge** с момента ее июльского анонса, но DICE неприступны — никаких скриншотов, никаких комментариев. И вот в январе случилось, наконец, два события: **Electronic Arts** прислали нам два официальных изображения из игры, а DICE раскрыли некоторые подробности.

Mirror's Edge — первый настоящий паркур-шутер. Шведы резонно замечают, что образ игрока то и дело сводится к летающей камере с руками — в лучшем случае вы видите ноги своего персонажа, которые анимированы так, как лучше бы их не было вовсе. Но DICE говорят не

только и не столько о корректной визуализации всего тела. Мы obstоятельно ругаем каждый второй шутер за то, что там отсутствует такое сложноевализуемое ощущение, как физика персонажа. Как правило, вы не чувствуете собственного веса, роста и габаритов, а просто летаете бестелесным духом по уровню, ассоциируя себя с оружием, которое сжимают два волосатых низкополигональных обрубка.

Mirror's Edge все это планирует изменить. Во-первых, руки, локти, торс, ноги и вообще все те части тела, что вы можете видеть своими глазами в реальной жизни, фигурируют тут в полном объеме. Во-вторых, это сделано не просто так, а потому, что вашему телу отныне сообщены все необходимые физические характеристики. А это многое меняет. Как только у вас появится реальный вес, вы больше не сможете с места развить спринтерскую скорость — в **Mirror's Edge** присутствует понятие ускорения. Как и положено, вы начинаете с легкой бего, постепенно набирая скорость. Ускорение — ваше главное оружие в борьбе с врагами, потому что DICE смеждают акцент со стрельбы на владение собственным телом. Большую часть времени вам предстоит убегать, используя окружающее пространство в своих целях.

Как и все анонсированные паркур-проекты, **Mirror's Edge** обещает изменить наше представление об уровнях в компьютерных играх. Отвесная стена —

Название	
Electronic Arts	
Разработчик	
EA Digital Illusions	
Платформа	
Нет	
Мультиплеер	
Не объявлен	
Сайт игры	
Отсутствует	

ДАТА ВЫХОДА

Не объявлена

это теперь не препятствие, а возможность для какого-нибудь акробатического трюка. Любой объект — не пассивная декорация, а потенциальная точка опоры. Направленное, осмысленное движение — основа механики **Mirror's Edge**.

Но самое интересное, что вся ваша акробатика просчитывается с учетом законов Ньютона, и вот тут начинается, как нам кажется, самое интересное. Развив достаточное ускорение и резко присев, вы не остановитесь, как во всех других играх, а уйдете в подкат, с помощью которого можно сбить врага с ног или на скорости влететь в узкий проем. И еще один нюанс — в **Mirror's Edge** будет slo-mo. Рэпид, один из самых затасканных шутерных приемов, тут кажется очень уместным: вы замедляете время не для того, чтобы рассмотреть полет пули, а чтобы просчитать очередной акробатический этюд. В таком виде мы все еще готовы с ним мириться.



Интересно, что вся эта акробатика обусловлена сюжетом. **Mirror's Edge** — классическая антиутопия по-европейски: правительство контролирует телефон, интернет и почту, так что единственным способом общения оказываются курьеры-бегуны, доставляющие информацию лично. Главная героиня — девушка по имени Faith (Вера?) — как раз оказывается в центре оппозиции. На этом поток информации, к сожалению, обрывается, но у нас с DICE уже назначено свидание в Стокгольме, так что личные ощущения от первого в мире паркур-шутера можно будет прочитать в ближайших номерах «Игромании». ■

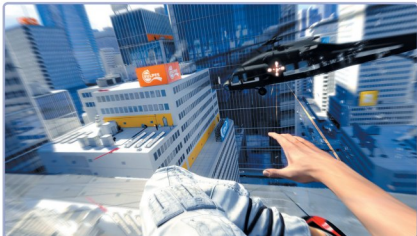
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Период от первого лица за авторством разработчиков Battlefield. Если вы все еще не заигрываете, то мы даже не знаем.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



Игра использует цветовое кодирование пространства: красным отмечены наиболее опасные и требовательные к акробатике области.



Единственной игрой, которая до сих пор достоверно моделировала прыжок с крыши небоскреба, был Crackdown (Xbox 360). **Mirror's Edge**, очевидно, станет второй.

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
 от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
 РЕКЛАМА



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Линар Фаткуллов

ЖАНР

Бог на выживание

RS4@KOMMUNA.RU

SURVIVOR

Survivor, анонсированный три года назад, казался заворачивающим проектом: похожие на кадры из репортажа о стихийном бедствии скриншоты, идея, согласно которой игрок лично переживает наиболее значимые катастрофы в истории человечества, — как тут не заинтересоваться? Затем **Survivor** пропал с радаров: ходили слухи, что игру закрыли, денег на разработку нет, а концепция заставляет издателей в ужасе шарахаться от проекта.

Нам очень кстати подвернулся удачный повод поинтересоваться судьбой этого начинания. **Replay Studios** готовят свой многообещающий спелс-экшен **Sabotage** (см. материал об игре в этом же номере), и в ходе разговора мы заодно напомнили им про **Survivor**. И тут неожиданно выяснилось, что игра не только вышла, но и присутствует на нашей передаче.

Проект фактически пережил клиническую смерть: все опубликованные до этого скриншоты авторы просят считать недей-

ствительными. Единственным визуальным доказательством существования игры являются концепт-арты, опубликованные на данной странице. Это, кстати, абсолютный эксклюзив — мы (и, соответственно, вы) увидели их первыми.

Концепция тем не менее не изменилась: **Survivor** помещает игрока в эпицентр различных катастроф, которые действительно имели место быть. Игра запланирована как трилогия (I), и первая ее часть посвящена урагану «Катрина», гибели «Титаника» и Хиросиме. Продолжение, скорее всего, расскажет о землетрясении в Мехико, извержении Везувия и теракте 11 сентября 2001 года.

Главный вопрос — как во все это можно играть? Привычными жанровыми критериями измерить **Survivor** действительно сложно. Каждый раз поведение игрока будет задаваться ситуацией: иногда нужно отыскать верный и быстрый путь до укрытия, в другом случае — правиль-

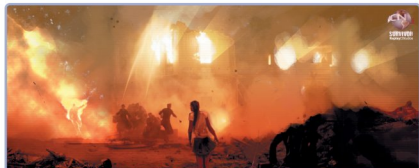
но использовать подручные предметы, а в третьем — принять участие в перестрелке. Толпы паникующих людей и физически корректные разрушения прилагаются. Пережив особенно шокирующие моменты, игрок сможет войти в специальный «адреналиновый» режим, время в котором замедляется, а сам персонаж становится сильнее (чтобы, скажем, выбить дверь).

Каждый эпизод игры разделен на 5-8 больших этапов, перемежаться по ним можно будет на манер **GTA**: открытая структура, угон транспортных средств и так далее. Мы сможем выполнять второстепенные задания или сканать без оглядки, спасая собственную жизнь. Выполнение миссий будет поощряться различными бонусами, которые очень пригодятся во время бедствия (в список премиальных включены: огнестрельное оружие, противогаз, огнестойкое одеяло, противоударный шлем и простой лом).



ANE KATRINA STRIKES FLORIDA +++ 1992: Escape the unimaginable force of the wind and withstand the d

Как будет выглядеть игра, не знают даже сами **Replay Studios** — проект все еще находится на стадии пре-продакшена.



BOMB LOOSED ON HIROSHIMA +++ 1945: Struck by an unbelievable blast in the most horrible disaster me

Survivor имеет все шансы обернуться интерактивной версией «Дожурной части», но авторы, кажется, настроены на серьезную реконструкцию.

- Картина
- Остаток
- Разрушение
- Replay Studios
- Психология
- American McGee Presents Bad Day LA
- Copernicus
- Музыкальный
- Не объявлен
- Сайт игры

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

Интересно, что задачи предусмотрены не только для спасателя. **Survivor** задумана как игра, которая позволит взглянуть на одни и те же события под разным углом. Помимо помощи попавшим в беду и перестрелок с мародерами, можно будет примерить на себя роль одного из тех самых мародеров (в таком случае вашей целью будет набрать себе побольше ценного) или, например, фоторепортера, чьей целью является репортаж из первых рук.

В качестве примера **Replay Studios** описывают уровень на «Титанике». В первый раз мы увидим катастрофу глазами пассажира третьего класса, замурованного в помещении, которое постепенно заполняется водой. Во второй раз этот же эпизод начнется в качестве первого класса, с новым способом спасения и другим арсеналом подручных средств.

Общей сюжетной линии нет: каждый эпизод — это отдельная история со своими героями и своей драмой. Единственное, что объединяет все уровни **Survivor**, — экран NCN (None-Censored Network), телесети, транслирующей репортаж с места события. Как телевидение обнаружилось во времена «Титаника», не уточняется.

■ ■ ■

Survivor может оказаться действительно необыкновенным проектом или скатиться до уровня слегка завуалированной аркады вроде **American McGee Presents Bad Day LA**. Мы, понятно, надеемся на лучшее, тем более что время еще есть — релиз, по признаниям **Replay Studios**, случится не раньше 2009 года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Реконструкция самых значительных катастроф в новейшей истории человечества, основанная под видом интерактивного репортажа.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

ОТ СМЕРТИ НЕ УЙТИ. ОНА НАСТИГНЕТ НА ПОЛПУТИ.

РЕКЛАМА

The Club

18+

ФЕВРАЛЬ 2008

theclub.sega-europe.com/ru



XBOX 360



PLAYSTATION 3



PC DVD ROM



Games for Windows



ДИСТРИБУТОР
В
РОССИИ
СИБИРСКИЙ КЛУБ



BIZARRE
CREATIONS

SEGA®

www.sega-europe.com

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and The Club are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PLAYSTATION" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.



THE OUTSIDER

Дэвид Брэбен (David Braben), худрук Frontier Developments, — фигура сегодня не то чтобы очень заметная. Меж тем Брэбен — это человек, который придумал, ни много ни мало, великий симулятор космических скитаний Elite (а также несколько его сиквелов). С тех прошло уже четверть века, Frontier Developments, среди прочего, сделали Rollercoaster Tycoon 3, диологию Thrillville и Dog's Life — игру, позволяющую взглянуть на мир глазами собаки. В 2005-м они анонсировали The Outsider, и это уже действительно интересно.

Несмотря на локальные жанровые прорывы, The Outsider выглядит наиболее революционным проектом Брэбе-

на со времен Elite. Это политический экшен-триллер, который начинается с убийства президента США. Обвиняемый — агент ЦРУ Джон Джеймсон (оригинальное имя!), и нам предстоит выпутать его из этой неприятной истории. Джеймсона, разумеется, подставили, но этим знанием, к сожалению, наделен только он, зато все окружающие думают по-другому.

Как действовать дальше? Вернуть себе доброе имя? Жестоко отомстить врагам? К такому развитию событий мы привыкли. Но создатели игры идут за рамки привычных сюжетных клише, оставляя нам возможность примкнуть к убийцам президента, то есть к террористам! Звучит в высшей

степени провокационно, но The Outsider ведь составлен из противоречий.

Брэбен, анонсировавший проект три года назад, намерен трудиться над ним еще два. При этом у игры до сих пор нет издателя, а на все наши просьбы об интервью Frontier очень просят потерпеть до весны 2008 года. Мы, признаться, не дотерпели — то, что уже сейчас известно об игре, невероятно интригует.

В конфликте участвуют коррумпированные агенты ЦРУ и китайские спецслужбы, действие будет происходить в Белом Доме, штабе Центрального разведывательного управления в Лонги, реально существующих базах военно-воздушных и военно-морских сил, но главное — на улицах столицы США, в городе Вашингтон.

Главной особенностью The Outsider является беспрецедентно открытый геймплей. Помимо того, что можно будет зайти в любой дом и свободно перебраться по городу, разработчики заявляют о революционно гибком сюжете. В зависимости от ваших действий меняется весь игровой мир, а не только подбирается новая концовка. «Вы не можете просто убить персонажа», — говорит Брэбен. Потому что каждое действие тут имеет свои последст-

- Написать
- Не боятся
- Разрабатывать
- Frontier Developments
- Платформа
- Нет
- Мультимедиа
- Без подрабоек
- Сайт игры

www.frontier.co.uk/games/outsider

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

вия. Сюжетные вилки The Outsider множатся в геометрической прогрессии. Являясь, по сути, экшен-игрой с диалогами, The Outsider на самом деле обещает свободу того уровня, который мы не привыкли видеть. Это не GTA и его последователи. Это сюжетная игра с открытой структурой. По крайней мере, так ее описывает Брэбен.

Герой в толпе людей убежит от полицейских, те почти настигнут его, но тут Джеймсон прыгает в сторону, совсем как Макс Пейн, и ранит одного из преследователей в руку. Люди с криками разбегаются в стороны, раненый хватается за простреленную конечность, а второй полицейский останавливается перед нацеленным на него дулом пистолета и поднимает вверх оружие, то есть сдается. Это — содержание единственного опубликованного видеоролика The Outsider, и Брэбен утверждает, что такие ситуации в игре случаются регулярно.

Помимо всего прочего, обещана анимация, основанная на соединении motion capture и ragdoll, а также осведомленные о физике NPC.



Спустя два года скриншоты из игры вызывают скорее недоумение, но The Outsider предстоит долгая дорога до релиза. Окончательный список платформ, для которых анонсирована игра, еще не утвержден, и это, видимо, случится весной. Но у нас с вами есть все шансы: Брэбен — человек, который стоял у истоков PC-гейминга, ну и общая идея располагает. Держим руку на пульсе. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

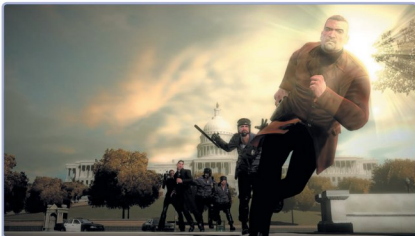
Политический триллер от создателя Elite, претендующий на ряд космических жанровых революций. Мы крайне заинтересованы.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

30%



Визуально игра уже сильно устарела, а что с ней случится к 2009 году, страшно даже представить.



Даже если из The Outsider в итоге не выйдет революции, политический триллер — это в любом случае интересно.

ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ВЕСНЫ!

Первый игровой фестиваль в России



ИГРОНАВТИКА 2008

Даты проведения: 21-23 марта 2008 г.

Место проведения: Центральный выставочный комплекс
«Экспоцентр», павильон №3, метро «Деловой центр»
(5 минут от метро)

www.igronavtika.ru

Генеральный спонсор: **LAVA-Online**, MMORPG-проект
компаний **EnterNetica**, **Oradell Capital**, **VR Ocean**



Информационные партнеры:
Одноклассники.ru, компания **Игропром**



одноклассники.ru

реклама

- **Разработчик**
Camelot Media Group
- **Разработчик**
Replay Studios
- **Платформа**
■ Xbox 360
■ PS3
■ PC
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Сайт игры**
www.replaystudios.de/Sabotage

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

SABOTAGE

Линер Феткулов

«Здесь ваша шутка про Вторую мировую». Если внимательно посмотреть на список релизов 2007 года, выяснится удивительная вещь: из экшенов выветривается Вторая мировая. По большому счету, за последнее время произошло всего одно серьезное высказывание на эту тему — **Medal of Honor: Airborne**. WW2 и ее производные практически полностью переехали в стратегии. Но уже в этом году случится кое-что необычное: в мире появятся сразу два стелс-экшена по мотивам Второй мировой, и при этом оба претендуют на звание произведения искусства. Про черно-белый **Saboteur** мы уже писали, а вот про цветной **Sabotage** — еще нет.

Европейское кино

Главная визуальная особенность **Sabotage** — Вторая мировая война здесь не покажется вам увлекательным набором шпионских мизансцен. Вместо всепоглощающего героизма и торжествующих военных маршей — отталкивающий реализм. Тонкость в том, что авторы, **Replay Studios**, — немцы. А

у них со Второй мировой, как нетрудно догадаться, свои, очень личные счёты. Так что сюжет игры подается через воспоминания, которые проносятся в сознании главной героини, пока она лежит в бреду на больничной койке. Зовут ее Виолетта Саммер, и в основе ее истории — жизнь реального агента британских спецслужб Виолетты Жабо (Violette Szabo). Личившись на войне любимого человека, она добровольно отправилась в армию. Прекрасное владение французским языком помогло ей в достижении цели — Виолетта стала бойцом в Управлении специальных операций (Special Operations Executive). После интенсивного курса дневных и ночных тренировок, где ее обучили обращению с оружием (как союзническим, так и немецким), рукопашному бою и другим приемам диверсионной войны, она приняла участие в парашютной высадке на территории оккупированной Франции. Там Виолетта нашла остатки Сопротивления, почти уничтоженного фашистами, реорганизовала его и провела ряд успешных диверсий. Во время второй операции по уничтоже-

нию линий немецкой коммуникации она попала в плен, где ее пытали. Операция по освобождению была почти спланирована, но буквально за два часа до старта Виолетту в очередной раз транспортировали в новое место заключения и план сорвался. В феврале 1945-го, в возрасте 23 лет, Виолетта была казнена.

Replay Studios не стесняются сцен депортации и казни мирного населения. Кроме того, враги не просто смиренно патрулируют территорию — они займутся тем, чем занимались солдаты рейха во время войны. Например, в Париже игрок застанет нацистов за разграблением реликвий.

Разработчики подчеркивают, что не все ваши враги хотели стать фашистами, многие оказались заложниками собственного положения — им пришлось идти в армию. О том, что творилось в умах немецких солдат, мы узнаем из их писем и разговоров. Если в динамичном шутере на знакомство с внутренним миром врагов времени не остается, то успешный темп стелс-экшена подходит для этого как нельзя лучше.



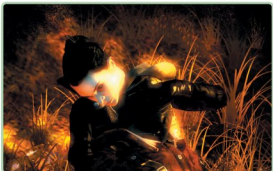
Из России с любовью

В привычной стелс-механике никаких серьезных изменений не предвидится. То есть придется прятаться в тени, красться и устранять врагов как можно тише. Небольшое разнообразие в знакомый ритм внесет интерактивное окружение, которое можно использовать в своих интересах. К примеру, включить радио, чтобы отвлечь внимание постового.

Выход за привычные жанровые рамки все же предусмотрен: при желании игрок, вместо того чтобы вести себя тише воды, ниже травы, сможет просто пробраться через уровень, превратив



Sabotage неуловимо напоминает нашу «Смерть шпионам» — самый интеллигентный стелс-экшен.



Исторически достоверный **Marhlint**? Мы надеемся на нечто большее, но уже заинтригованы.

стелс-задание в перестрелку. Но в таком случае мимо него пройдет чуть ли не главная особенность *Sabotage* — тихие убийства. Душеугодство — еще один шаг по направлению к максимальной реалистичности происходящего. Убийства изображены предельно натуралистично, специально для их изображения в команду включен человек, причастный к созданию *Manhunt*. Но Replay Studios тут же делают оговорку: садизма не будет!

Так или иначе, заявлено огромное множество фаталити для разных видов оружия. Ножом Виолетта перевернет фашистку горло, голыми руками свернет шею или незаметно выдернет чеку из гранаты на поясе врага, чтобы тот, подойдя к своим коллегам, подорвался вместе с ними.

Помимо этого, предусмотрено кое-что от RPG. На уровнях спрятаны бонусы, собирая которые Виолетта может наращивать одну из пяти характеристик: скрытность, силу, выносливость, навык стрельбы или запас морфия. Прокачав скрытность, девушка начнет быстрее передвигаться, не производя при этом шума; развиев силу, будет получать меньше урона от ранений; увеличив запас морфия, сможет дольше использовать morphine mode.

Сам morphine mode — нечто среднее между макслейновским bullet time и умением поворачивать время вспять из *Prince of Persia: The Sands of Time*. Если в своих воспоминаниях Виолетта погибнет раньше времени, то в реальности это выльется в ухудшение ее состояния. В этот момент границы реальности заметного расширятся: девушка предстанет в своей бо́льшей одежде

де (а не в форме), при этом возможность свободно перемещаться и даже стрелять останется. Вдобавок замедляется течение времени.

Контраст между суровой правдой войны и такими гротескными, почти сюрреалистическими сценами — умышленный прием. Палитра в *Sabotage* то черно-белая, то, наоборот, максимально насыщенная, с бьющим по глазам красным цветом. Среди своих ориентиров в смысле визуального дизайна и атмосферы разработчики называют фильмы Андрея Тарковского. «Тарковский снял невероятные фильмы. «Иваново детство», «Андрей Рублев», «Зеркало», «Солярис» и «Сталкер» — все они визионерские, грустные и прекрасные. Нам нравится, как Тарковский использует в своих фильмах свет и как изображает природу, как он делает ее своим полнокровным персонажем. Мы ни в коем случае не пытаемся сравниться с ним, его работы — наш источник вдохновения и пример того, как можно и нужно работать за рамками привычного. Подобно фильмам Тарковского, в *Sabotage* мы противопоставляем красоту природы ужасам войны», — рассказали Replay Studios во время нашего интервью.

Вообще, немцев много связывает с нашей страной. На стене в их офисе висит плакат с девушкой в военной форме российской армии (очень похожа на главную героиню игры), а один из разработчиков, Клас Вольфмунт, ездил в Москву еще до распада СССР.

На этом официальные данные об игре заканчиваются, но есть пара интересных слухов.



Если вынести за скобки жутковатые модели, обнаружится очень приятная и необычная работа с цветом. Так свою картинку сегодня мало кто расщепляет.

Промелькнула информация о том, что в игре присутствует система взаимоотношений с NPC, и неправильные действия Виолетты могут привести к тому, что союзники предадут ее. Авторы по этому поводу сообщили, что им не хотелось бы саботировать интригу, так что шансы на реализацию такого приема есть.

Второй слух касается судьбы самой героини — мы (и Replay Studios) до конца не уверены, проснется ли Виолетта или ее воспоминания в итоге логичным образом подведут нас к ожидаемому финалу. Все эти игры в интерактивные воспоминания похожи, кстати, еще одну стелс-игру с серьезной гражданской позицией. Речь, конечно, об *Assassin's Creed*.

Главной на сегодня проблемой *Sabotage* (кроме узких жанровых рамок) видится ее технология. Скрипшоты демонстрируют очень правильную работу со светом и цветом, но модели, спецэффекты и все прочее сегодня

так уже не делают. Replay Studios сообщают, что это на самом деле только начало. В марте в США состоится серьезное мероприятие, организованное издателем *Sabotage*, компанией *Gamecock Media*. Туда немцы обещают привезти свежий билд игры, который вроде бы радикально отличается от того, что есть сейчас. Так что шансы на счастливый исход все еще есть. Свидание с Replay Studios у нас уже назначено.



Предугадать судьбу *Sabotage* сейчас невероятно сложно. Ее главным достоинством видится максимально реалистичная, без прикрас, демонстрация ужасов войны и сильная атмосфера. С другой стороны, по содержанию это скорее обычный стелс-экшен. С третьей — у Replay Studios обнаружили серьезные визионерские амбиции, и за одно только восхищение Тарковским их, конечно, стоит уважить.

Вообще, стелс-экшены неожиданно стали притягивать самым серьезным, с точки зрения социальной значимости, проектов. *Assassin's Creed* претендует на исследование проблемы старейшего религиозного конфликта, *Sabotage* кажется самой удивительной арт-игрой этого года, а *Sabotage* рискует стать самой искренней. О том, как любовь к Тарковскому и географическое местоположение помогут жанру стелс, мы узнаем уже в этом году. ■



В культурную программу входит, среди прочего, посещение Нотр-Дам.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Взрослый, без прикрас, стелс-экшен про Вторую мировую, оформленный в виде военного арт-деко. В качестве художественного ориентира — великий режиссер Андрей Тарковский.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

- Издать
- Не объявлен
- Разработчик
- Gas Powered Games
- Платформа
- Warcraft 3: Defense of the Ancients
- Supreme Commander
- Мультиплеер
- Интернет
- Сайт игры
- www.gaspowered.com/demigod

ДАТА ВЫХОДА

Зима 2008 года

DEMIGOD

Гинер Феткулов

Любительская модификация **Warcraft 3** под названием **Defense of the Ancients** (известная широкой общественности как **DotA**) практически повторила судьбу **Counter-Strike**. Симптомы схожие: архаичная картинка, любительское исполнение, ювелирную заточенный баланс, миллионы игроков и звание лучшего многопользовательского снаряда в своем жанре. В «Доту» играют все, но никто почему-то до сих пор не удосужился сделать по ее мотивам полноценный проект. Никто, вплоть до сегодняшнего дня.

К сторонним модам своих продуктов с уважением относятся, пожалуй, только **Valve** (см. **Counter-Strike: Source** и **Left 4 Dead**, в основе которых

лежит народное творчество). **Blizzard**

заняты **StarCraft 2** и **World of Warcraft**, а **DoA**, видимо, рассматривают как неплохой повод продать еще немного коробок с **Warcraft 3**.

И тут на сцену неожиданно выходит Крис Тейлор и его **Gas Powered Games**. Их новый проект **Demigod** — это новое профессиональное прочтение той самой «Доты». К тому же — поздравим друг друга — это еще один PC-эксклюзив.

Олимпийские игры

В нашем эксклюзивном интервью (а то, что вы читаете и смотрите на этих страницах — абсолютный российский эксклюзив по

мотивам нашей двухнедельной переписки с **Gas Powered**) Тейлор сообщает, что **Demigod** — проект одновременно и новый и геймплейно-заякоренный. И, похоже, это действительно так — **DoA**, в основу которой положена стремительная, непрерывная прокачка героев и командное взаимодействие, выглядит хорошей основой для полноценной игры. А с дизайнерскими решениями у Тейлора все в порядке.

Смысл, если коротко (более подробно об устройстве «Доты» см. в специальной врезке) в том, чтобы RPG-будни помножить на RTS-темп. Кроме развития своего героя (набор опыта, трата очков на различные заклинания, собирание денег за убийства монстров, покупка артефактов),



игроку необходимо следить, дабы враги не разрушили его базу и помогать товарищам по команде. Так же будет и в **Demigod**. С оговоркой на приличный бюджет и качество исполнения, которое народные умельцы не могли себе позволить.

Во-первых, у **Demigod** имеется сюжет. Само название игры переводится как «полубог», то есть рожденный от союза бога и обычной женщины. Классический пример «демигода» — герой древнегреческих мифов Геракл: чтобы вознестись-таки на Олимп, ему пришлось совершить двенадцать подвигов (ну и еще погибнуть от рук любимой жены).

Здесь ситуация схожая. Несколько отпрысков могучего божества вступают в схватку за вакантное место в пантеоне, которое освободилось после того, как оттуда свергли их родителей. Сильнейший займет почетную должность, а остальных ждет смерть. Очень в духе греческой мифологии.

Второе ощутимое изменение — более дружественное от-



Милейшие животные с рогами зовутся в **Gas Powered** катапультизаврами.



Gas Powered Games и Крис Тейлор лично на страже культурного образования игроков.

ношение к игроку. Для того чтобы выжить во все нюансы DotA, необходимо изучить терминологию и отыграть немало партий. Demigod будет проще и нагляднее. Разработчики говорят, что они используют проверенные методы серий **Battlefield** и **Team Fortress**, но особенно много внимания уделяют инвентарю и обращению с предметами (в DotA успех во многом зависит от правильной комбинации артефактов).

Supreme Hero

Ну и самое главное отличие — два принципиально разных типа героев: Assassin и General. В зависимости от вашего выбора Demigod ведет себя как две очень разные игры. Assassin — типичный герой всех Action/RPG. В одиночку бегает по карте, истребляет монстров, тратит опыт на прокачку, а золото — на артефакты. General — совершенно иной тип героя — таких мы привыкли видеть в RTS. Он намного сильнее обычного юнита, но без армии долго не протянет. Поэтому награбленное в битвах золото тратится на развитие своей армии и постройку зданий (тут все традиционно — одни постройки нужны для совершенствования юнитов, другие — для защиты баз). Самое же интересное, что Gas Powered Games наконец объединили два своих флагманских жанра (Action/RPG и RTS) в одном проекте, придавая для каждого отдельное управление.

По поводу армий и юнитов есть некоторые подробности. Обычный пехотинец выглядит как минотавр со здоровенной кувалдой, с небес его прикрывают крылатые воины, вооруженные двумя мечами, а тяжелый (видимо, предназначенный для разрушения зданий) юнит представляет собой вычужного рогатого динозавра. Последнего сами Gas Powered Games за глаза зовут катапультизавром: шипы на конце его хвоста от-

лично подходят для того, чтобы положить между них булыжник и запустить подальше. Закрывает список безымянный гигант, способный в одиночку размазать по окрестным канavam небольшую армию.

Про умения и специализацию каждого типа героев авторы пока не распространяются. Тут напрашивается один довольно занятный вывод. Gas Powered Games постоянно сравнивают свою игру с DotA, но по

суду она, кажется, куда ближе к украинскому «Героям уничтоженных империй», о которых сегодня мало кто помнит. А там, между прочим, происходило то же самое противостояние RTS и RPG.

Висячие сады и ходячие замки

Demigod использует технологию **Supreme Commander**, и главное ее преимущество — колоссальный размах. Только в данном случае речь идет не о километровых пространствах, на которых вам предстоит оперировать. Наоборот, карты Demigod компактные, поражают масштабом. Сначала — привычные RTS-пропорции: стройными рядами маршируют пехотинцы-минотавры. Камера поднимается чуть выше, обычные юниты тают под ногами огромных динозавров, и тут камера взлетает еще дальше, и мы видим, как над всем этим высостысятся гигантские герои.

Strategic Zoom, пережавший из **Supreme Commander**, работает не в ширину, а в глубину. То есть, меняя масштаб, вы опускаетесь все ниже на поле боя, чтобы увидеть, что происходит трестами метрами ниже.

Но, как и в DotA, весь процесс в Demigod крутится вокруг героев. Мы располагаем информацией о трех из них. Пергунус — бывший ангел, обитавший на небесах со тех пор, пока демон не отрезал его крылья. Несущий Факел — обугленные останки



В прямом смысле пылающий мужчина в центре — это, похоже, тот, кого называют Несущий Факел.



Пользуясь случаем, передаем привет великой игре Shadow of Colossus (PS2).



В случае с Demigod термин «многозатяжная RTS» перестанет быть ругательным.

древнего властелина, которого когда-то заживо сожгли его же подданные. И наконец Рук — умерший король, чей дух привел в движение целый замок и поселился в нем.

Нейт Симсон, арт-директор проекта, охотно делится с нами подробностями своей работы: «Мы хотели внести серьезные изменения во все популярные героические архетипы. То есть вот взять античного колосса — традиционный, казалось бы, образ. Но мы соединили его с замком! Когда мы раскроем новые детали проекта, вы увидите еще немало классических героев, которые в игре творчески переосмыслены».

Весь мир Demigod выполнен с тем же тщанием, что и его ге-

рои. Например, карты. Чаше всего в RTS их ровно три типа: «лес», «зима» и «пустыня». Gas Powered Games разворачивают проект в сторону античных мифов. Главным ориентиром при разработке карт, по словам главного дизайнера проекта Джона Камса, являются арены в фэйтингах. Чтобы вы правильно поняли, что именно Gas Powered Games берут из этого жанра, Камс поясняет: «В фэйтингах у вас постоянно есть ощущение, что вы деретесь чуть ли не на краю света: это всегда очень зрелищно, как правило, очень высоко, и у вас все время есть опасность оступиться».

В Demigod происходит примерно то же самое. К примеру,

карта «Водопад» находится на вершине гигантского древнего монумента, чей пик уходит далеко за облака. На поверхности этого сооружения стоит статуя женщины, льющей воду из кувшина. Так вот, эта самая вода течет по каналам, которые пронизывают всю карту.

Как и положено любому художественному произведению, Demigod имеет в своей основе мощную визуальную концепцию. Мир Demigod — это фантазийная вариация города Трантор из романов Айзек Азимова (некогда процветающая столица галактической империи, занимающая целую планету, трагически погибла, оставив после себя лишь громадные каркасы небоскребов и груды металлолома).

Центр местной вселенной тоже занимает целую планету. На протяжении тысячелетий ее населяли сверхъестественные существа, каждое поколение которых застраивало поверхность монументами самих себя, поверх строений предков. В результате вся планета превратилась в один гигантский храм. Это место поклонения сотням пантеонам сразу, культурные слои там глубиной в километры, они пересекаются, накладывают друг на друга. «Мы хотели представить, как бы выглядели жилища богов, будь они построены ими же, если бы они впитали в себя все их титеславие», — говорит Нейт. Статуи величиной со скалы. Храмы размером с город. «Монументальность» — вот ключевая характеристика визуального вида Demigod.

Чтобы абстрагироваться от навязанных определений, Gas Powered Games зареклись: никакого огнестрельного оружия, ни одного колеса! Так они оттолкнули от себя ярлык симпанковщины. Ну а чтобы Demigod тут же не нарекли фантазией, они добавили парашюты в воздухе платформы, соединенные энергетическими полями, и древние механизмы, назначение которых сегодня, кажется, уже не разгадать.



По поводу сюжетной, однопользовательской части Demigod, Gas Powered Games сообщают, что игра содержит десятки часов геймплея за пределами онлайн. «Конечно, это можно рассматривать как одну большую тренировку, но сюжетная кампания сама по себе стоит того, чтобы купить игру», — говорит Джон Камс.



Простите, мы не могли не опубликовать этот скриншот.

Что такое DotA



Здесь хочется заметить, что даже если вы не планируете принимать участия в мультиплеер-стычках, на Demigod непременно стоит обратить внимание. Прежде всего, из-за его художественной составляющей. Такого масштаба, такого культурного баграунда, такого обескураживающего визуального опыта сегодня не предлагает ни одна другая анонсированная RTS. Demigod можно рассматривать и как крестовый поход Gas Powered Games против царящего в онлайн-бескультуре, и тут они уже выступают на одном поле с **The Ship**. Главный нюанс состоит в том, что всем ценителям прекрасного надлежит немедленно начать тренировки в DotA. Иначе созерцание местных красот будет сопровождаться самодовольными насмешками ваших оппонентов. ■

Defense of the Ancients — это даже не совсем модификация для Warcraft 3, а всего лишь одна карта. Смысл в следующем. Имеются две базы — эльфийская и нежити, их отделяет друг от друга река, которую можно перейти в трех местах (условно проходы называли на манер районных группировок или хип-хоп-групп города Ростова-на-Дону: юг, центр и север). Игрок контролирует одного героя, но команда может состоять из нескольких героев-игроков. Цель игры — разрушить вражескую базу. Чтобы провать мощные редуты из оборонных башен, требуется прокачанная герой, и тут на помощь приходят отряды монстров, которые строго по времени (каждые двадцать секунд) устраивают забот по

трем вышеуказанным направлениям. Бегут

они в одно время и с обеих баз, соответственно. За их счет героям надлежит набирать опыт, а также выбивать деньги, которые потом тратятся на развитие умений и покупку артефактов.

Казалось бы, примитивная механика, но внутри скрыт тонкий баланс, завязанный на обороне базы, которая должна совмещаться с прокачкой и атаками на вражеские здания. DotA постоянно обновляется, самая популярная версия получила название Allstars (www.dota-allstars.com) за то что все герои копируют популярных персонажей современной массовой культуры. Скачать модификацию (требуется от вас установленного Warcraft 3!) можно, например, здесь: www.geldota.com



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Профессиональное переименование знаменитого мира Warcraft 3: Defense of the Ancients за авторством Криса Тектора. С визуальной художественной частью и отсылками к эстетике культуры.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА

СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier icons are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "P", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-m.ru Остаток продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Телефонная поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2

PC
DVD
ROM

gfi
GIGAWATT

RAINBOWSIXGAME.COM


UBISOFT

- **Название**
 10000 Studios
- **Разработчик**
 Stormregion
- **Издатель в России/платформатор**
 Новый диск
- **Платформа**
 ■ Company of Heroes
 ■ Series Codename: Panzers
- **Мультиплеер**
 ■ Интернет
 ■ Локальная сеть
- **Сайт игры**
www.dawnofwar.com/eng

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2008 года



щий по трибуне, и убедительные обещания показать всем кузькину мать. Но согласно Cold War холодная война не сошла на нет к 90-м. Она очень быстро переросла в настоящий вооруженный конфликт, который начинается в Германии, где русские атакуют аэропорт, в то время как с него взлетают несколько самолетов НАТО.

Удивительно, но это вторая после World in Conflict игра о холодной войне, лишенная при этом кляузы. Мы своими глазами наблюдали десяток сюжетных роликов (не путать с cut-сценами) и можем сообщить следующие: Советский Союз здесь проиллюстрирован достаточно правдиво. Это относится и к переговорам русских солдат: никакого намека на акцент (помните душераздирающее «американдцы делают попытку!» из Call of Duty 4: Modern Warfare?), все падежи на месте.

CODENAME: PANZERS

COLD WAR

Илья Янович

Про печально известный 2006 год (у нас тогда, если помните, и первого места-то не было), не прибегая к непечатному слогу, можно сказать только — ни одной по-настоящему прорывной игры тогда не вышло. Зато был заложен серьезный фундамент для грядущих свершений.

Самое интересное случилось со стратегиями в реальном времени. Company of Heroes фактически единолично сформировала отдельный подвид — «линейные RTS». С этого момента Relic разделили всех прочих представителей жанра на два лагеря: тех, что созданы по мотивам их монумента, и тех, кто пытается все-таки заставить игрока думать. Если производственный процессом руководит не Крис Тектор (Supreme Commander), шведы из Massive (World in Conflict) или EA Los Angeles (Command & Conquer), то результат, в общем, предсказуем. Relic придумали упростить RTS

до состояния линейного заскриптованного театра. Их Company of Heroes — это такой Call of Duty с высоты птичьего полета. Интересно, что у самих Relic имеется полный антипод собственному творчеству: сериал Warhammer 40 000: Dawn of War, где соперники вцепляются друг другу в глотки в первые пять минут и не ослабляют хватку до самого конца. Но большинство современных RTS построены как раз по принципу Company of Heroes.

Тенденция стала затрагивать и именитые стратегические сериалы, с устоявшейся, казалось бы, механикой. Codename: Panzers 1-2 — игры не то чтобы знакомые, но довольно успешные. Это такие в меру хардкорные военные стратегии про Вторую «Сколько можно!» мировую. Codename: Panzers — Cold War, грядущее пополнение в серии, развораживает ее в довольно неожиданном направлении. Во-первых, вместо WW2 тут теперь холодная война

с — сюрприз! — «плохими русскими» в главной роли. Во-вторых, некогда серьезная RTS изменилась в лице и теперь предстает легковесной стратегией. Ниже по курсу — результат нашего недельного общения с предельно подробной пресс-версией.

НАТО против кирзовых сапог

Честно говоря, смена антуража пошла Codename: Panzers на пользу. Stormregion, видимо, прекрасно понимает, что очередной опытный клон Company of Heroes, посвященный Второй мировой, никому сегодня не нужен. Так что они очень вовремя оставили знакомые события в других декорациях — и это, кажется, сработало: играть в Cold War действительно интересно.

Итак, Вторая мировая, к счастью, закончилась. Что было потом, мы с вами знаем из учебной истории: смерть Сталина, хрущевская оттепель, ботинки, стуча-



Пора, видимо, вводить термин «RTS-попробитым». Cold War идеально подходит на эту роль вместе с Company of Heroes.



Надо ли говорить, что за такие сцены новым Codename: Panzers прощаются практически все прегрешения?



Звание лучшего в индустрии симулятора развала сараев временно переходит к Cold War — FlatOut 3 что-то задерживается.



Как нетрудно догадаться, конструкция слева подлежит основательной деконструкции.

Главный герой здешней истории, командир Киркленд, в составе бойцов НАТО должен отбить многочисленные атаки советской армии. Те пять миссий, в которые мы играли, происходят на территории Германии, затем Киркленд и компания переместятся во Францию (всего сюжетная кампания состоит из 18 уровней), а завершатся все, вероятно, штурмом Москвы. Но это, конечно, ничего страшного — выкуривали же в свое время Юрия из Кремля.

Ну а теперь обещанные параллели с Company of Heroes. Помимо интерфейса, который у Cold War один в один со «старшим братом», новые Codename: Panzers демонстрируют феноменальную схожесть в темпе, динамике и вообще подходе к ведению боя. То есть никаких пауз, никакого меланхолического строительства: дали солдат в зубы — начинается штурм. Пехота здесь явно доминирует по двум причинам. Во-первых, техника выдает ся не так часто, а во-вторых, солдаты много чего умеют. Как минимум — подрыwać здания и танки.

Пехота по последней моде упакована в отряды по 4-6 человек. Каждой группе можно будет назначить лидера. Еще разработчики грозятся реализовать гибкую систему апгрейдов солдат. То есть по умолчанию есть всего пара типов юнитов, но с помощью улучшений вы будете назначать им специализацию, выдавая на руки тот или иной вид оружия.

Но главное, что Codename: Panzers переняли у Company of Heroes, — это выдающийся режиссурой. Кроме грамотно спроектированных карт, по-настоящему поражающей игрой ситуации — в Cold War постоянно что-то происходит (по велению скриптов, конечно). Вот русские высаживаются из непонятно откуда взявшихся вертолетов прямо вам на головы. Вот какой-то случайно пролетающий рядом самолет задевает крылом здание и падает посреди улицы. Вот к нему уже катят пожарные машины с мигалками. А вот советский танк «случайно» подрывается на mine, взлетает на воздух и разносится в щепки находившиеся

рядом хрупкие постройки. И так везде — как Relic, авторы лучших скриптовых шутеров, Stormregion испускают линейность режиссурой и разнообразием. И если в случае с шутерами мы этим приемом сыты по горло, то в стратегиях он все еще работает.

Сложные цп

Принципиальных отличий от самих понимаете какой игры всего два: тут нет никакого строительства и штамполовки юнитов в кустах и, соответственно, не нужно захватывать контрольные точки для получения ресурсов (в некоторых миссиях, впрочем, требуется удержать территорию, но это обусловлено исключительно сюжетом, а не механикой).

Отсутствие производства компенсируется тем, что подкрепления разбросаны по карте и вам нужно их подбирать. А отсутствие стратегических точек — абсолютной линейностью. Дизайнеры заранее знают, куда вы пойдете и откуда будете атаковать. Но сама игра этого абсолютно не стесняется и, к нашему счастью, понимает, зачем вы вообще сюда пришли. Правильный ответ — за драйвом и весельем, а не какими-нибудь микроменеджментом.

Так что, по всей видимости, полторы дюжины миссий пролетят раньше, чем вы успеете сказать слово «борщ». Авторы это предусмотрели и обещают приложить сюда классический, но явно увлекательный мультиплеер: 25 карт и 3 режима — Domination, Cooperative и Team Match.

Cold War отлично — очень приятные эффекты, потрясающая реализация огня, плюс смена погоды, которая каким-то образом будет влиять на геймплей. Мы пока видели лишь дождь, но тот, надо отдать должное, моросит не хуже, чем в Company of Heroes. Единственное, с чем пока наблюдаются проблемы в графическом плане, это тени — вероятно, к релизу их поправят.

Нельзя не сказать и про разрушаемость — авторы с удовольствием показывают ролик, где самолет несколько раз сталкивается с башенным краном, который каждый раз валится на соседний дом по-разному. Куски здания, разумеется, охотно разлетаются в разные стороны. В документации, сопровождающей выданную нам версию, содержится информация о том, что физика и система разрушения зданий еще недоделана. Этот факт несколько обескураживает — здесь все и так прекрасно взрывается и разлетается на мелкие кусочки.

На момент прочтения вами этих строк Codename: Panzers — Cold War уже, вероятно, ляжет на полки магазинов. Нашу финальную оценку можно будет прочитать в следующем номере, но чего ждать от игры уже, в общем, понятно: грамотной компиляции особо удачных чужих разработок и приятной картинки. Для «Выбора редакции» такого, конечно, маловато, но всем поклонникам вольтных RTS стоит взять на карандаш.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Cold War кажется идеальным наследником Company of Heroes, но никак не наследником первых двух Codename: Panzers.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%



Сеттинг вроде бы новый, но выглядит все так, будто на дворе до сих пор Вторая мировая.

Ну и немного о ТТХ. Визуально игра Stormregion всегда были конфетками. Их новая работа функционирует на свежем движке Gepard Engine 3. Выглядит

ДАГ ДЖЕЙКОБС

LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST



ЖАНР Ларри возвращается, дубль №2

- **Издатель**
Sierra Entertainment
- **Разработчик**
Team17 Software
- **Похожесть**
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- **Мультиплеер**
- **Отсутствует**
- **Дата выхода**
2008 год



Пародировать «Титаник» пора-
зাপрещать в законодательном
порядке.



Будем честны друг перед дру-
гом: Box Office Bust затевается
ради таких вот ракурсов.



О ГОЛЛИВУДЕ

Киноиндустрия вообще и Голливуд в част-
ности — идеальная площадка для событий ново-
го «Ларри»! Нет, серьезно — где еще вы найде-
те столько бульварного корма для желтой прес-
сы? Сексуальные скандалы, аресты за управле-
ние автомобилем под наркотиками или алко-
лем, сплетни о знаменитостях... Все это надо
спародировать в игре!

О ТЯЖЕЛОЙ СУДЬБЕ И СЛАДКОЙ ЖИЗНИ

Седой ловелас Ларри Лаффер наконец-то
взялся за ум и зажил честно. Он стал влиятельным
магнатом в Голливуде, обзавелся собственной студией
Laffer Studios, на которой теперь выпускаются
самые высокобюджетные фильмы. К нему во вре-
мя своих весенних каникул приезжает непутевый
племянник Ларри Ловедж (герой пред-
ыдущей части, *Leisure Suit Larry:
Magna Cum Laude* — Прим. ред.). И
добрый дядюшка без промедлений
назначает его почтальоном. Лове-
дж ответственно относится к
своей работе: убирает чужую блевотну
в кафе, доставляет корреспонденцию актерам и режиссе-
рам. При этом он постоянно нахо-
дится в поиске плотской любви.

О СВОБОДЕ

Такого геймплея, как в
Box Office Bust, не было ни
в одной игре про Ларри. Вы
свободны, на манер **GTA**, пе-
ремещаетесь по территории
Laffer Studios. А там есть
все: сюжетные миссии, гон-
ки, побочные задания и, ко-
нечно, девушки. В **Box
Office Bust** мы отходим как
от классической квестовой
механики оригинального
«Ларри», так и от перегружен-
ного мини-играми *Magna Cum
Laude*. Мы пытаемся охватить бо-
лее широкую аудиторию, поэтому
Box Office Bust — это и платфор-
мер, и стелс-элементы, и экшен,
и езда на машинах.

Но самое интересное — ос-
новная сюжетная линия. Там, в
частности, вы сможете побывать
на съёмочных площадках филь-
мов, снятых Laffer Studios. Мы
пародируем все: спагетти-
вестерны, ужасы, романти-

ческие фильмы,
фильмы-катастро-
фы...

О ВНЕШНЕМ ВИДЕ

Главная пробле-
ма *Magna Cum
Laude* была в герое.
Тот Ларри не был
приятным персона-
жем, это был истекаю-
щий тестостероном сексуально озабоченный под-
росток с явными психическими отклонениями. Тепе-
рь игроки наконец смогут ассоциировать себя с
новым Ларри. Он выглядит моложе, ведет себя как
остроумный и саркастичный сту-
дент, одет умеренно неряшливо,
бопается с приятелями и, разу-
меется, любит девочек.

О ГЛАВНОМ

Наш сценарист Аллен Коверт
(см. «Скамейку запасных»,
жутковатую спортивную комед-
ию со страшным человеком Робо-
м Шнайдером в главной роли)
помог сделать историю **Box
Office Bust** современной. Мы затрагива-
ем темы, которые понятны самой
широкой аудитории (зато мы и бо-
имся — Прим. ред.). Вдобавок у нас совер-
шенно звездный актерский состав. И, ко-
нечно, команда разработчиков. **Team17**
известна всему миру благодаря сериалу
Worms. А это игра, полностью постро-
енная на визуальном юморе. Так что их
аниматоры — как раз то, что нам нуж-
но! Мне кажется, **Team17** — идеальный
разработчик для нового «Ларри».

ОБ ЭЛЕ ЛОУ

Эл Лоу создал лучшего персо-
нажа взрослых видеоигр — Ларри
Лаффера (*Лоу* не имеет никакого
отношения к предыдущей и ны-
нешней *Larry*-играм. — Прим.
ред.). Оригинального и обаятель-
ного лузера, который проникает в
женские кровати благодаря чув-
ству юмора и интеллекту. Я ис-
решен надеюсь, что в **Box Office
Bust** мы сумеем со-
хранить дух и тон
оригинального
«Ларри».



BUILDING & co

город «ПОД КЛЮЧ»



- Удобный интерфейс и простая система управления
- Реалистичное воспроизведение строительных работ
- 20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
- Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
- 3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город — превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

© 2008 Electrogames/Palladio Games/
Creative Patterns.



XIT ZONA

Настоящее!

М. БУДЕТ

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (895) 343-46-12. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.akella.ru. Отдел продаж: Москва, (495) 343-46-14, info@akella.com. Санкт-Петербург, (812) 252-48-45, akella@akella.com. Ростов-на-Дону, (863) 296-73-42, akella@akella.com. Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.com. Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@akella.com. Представить на Украине "Мультирейд" - www.mtbride.com.ua. Филиал ООО "Паллио Геймз" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-45.

Розничная продажа в магазинах: сети "COLOS", "М.Видео", "Желтый" и "Настоящее"



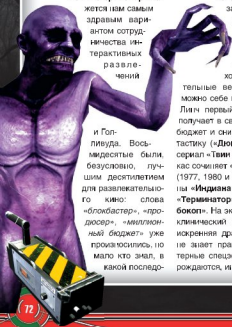
Акелла



GHOSTBUSTERS

Жанр:	Экшен
Издатель:	Sierra Entertainment
Разработчик:	Terminal Reality
Плохожесть:	Ghosthunter (PS2)
Мультиплеер:	Кооператив
Дата выхода:	Осень 2008 года
Официальный сайт:	www.ghostbustersgame.com

Тенденция переделывать знаковые фильмы восьмидесятых в компьютерные игры кажется нам самым здравым вариантом сотрудничества интерактивных развлечений



и Голливуда. Восьмидесятые были, безусловно, лучшим десятилетием для развлекательно-го кино: слова «блокбастер», «продюсер», «миллионный бюджет» уже произносились, но мало кто знал, в какой последо-

вательности их стоит употреблять. Внятной формулы, согласно которой можно было заглянуть в кинотеатры миллионы зрителей, никто еще не вывел, отчего в Голливуде восьмидесятых происходили самые удивительные вещи, какие только можно себе представить. Давид Линч первый и последний раз получает в свои руки гигантский бюджет и снимает научную фантастику («Дюна»), а также телесериал «Твин Пикс». Джордж Лукас сочиняет «Звездные войны» (1977, 1980 и 1983 гг.). Придуманы «Индиана Джонс», «Горец», «Терминатор», «Рambo» и «Робокоп». На экран выходят самый кливеческий идиотизм и самая искренняя драма. Никто толком не знает правил игры, компьютерные спецэффекты только зарождаются, игернета нет.

«Охотники за привидениями», идеально вписавшиеся в коммерческий кинематограф восьмидесятых, стали самой успешной комедией, когда-либо выходившей на широкий экран (правда, в 1990-м это звание присвоил себе «Один дома»). В Ghostbusters было все: юмор, приключения, хоррор, глупость, академические шутки, Нью-Йорк и гигантский эфирный человек. В рамках подготовки к этому материалу автор этих строк приобрел коллекционное издание дилогии и с удивле-

нием обнаружил, что «Охотники за привидениями» не просто так же смешны, как раньше, — на фоне стерсоровой серьезности современных блокбастеров они смотрятся лучше, интереснее и умнее. Подобным образом, видимо, подумали в Sierra, приобретая права на фильм и запуская в производство одноименную игру.

Who you gonna call?

Сам факт создания интерактивных «Охотников за привидениями»



Удивительно говорить это в отношении игры по голливудской лицензии, но такого мы еще, кажется, не видели.



Надо ли говорить, что все это разлетается в клочья согласно законам Ньютона?

ями» — это, в общем, приятно, но не то чтобы удивительно. Пораительно другое: для работы над проектом вернулась вся команда, причастная к оригинальным фильмам, включая Дэна Эйкрейда, Билла Мюррея и Гарольда Рэмси-са. И с этого момента статус игры сильно вырос. Эйкруд и Рэмис

пьютерные игры. Технологии уже достаточно хороши, чтобы мы смотрели на человеческие лица, не краснея за их прототипы. К тому же «Охотники за привидениями» всегда как будто были созданы для того, чтобы стать игрой: там очень много визуального юмора и беззащитной палыбы



Еще одно нововведение: специальный замораживающий привидения бластер. Но есть нюанс — за не пойманных призраков не выплачиваются деньги, которые тут нужны.



Вертикальная схватка с зефирным человеком. И это только самый первый босс игры!

вот уже десять лет вынашивали идею триквела: в разное время им должен был стать то полнометражный трехмерный мультфильм (Ghostbusters 3: Hellbent), то все-таки фильм (Ghostbusters in Hell). И то, и другое виделось сомнительным начинанием, и тут очень удачно подвернулись ком-

из бластера. Так что Ghostbusters за авторством Terminal Reality — это официальное продолжение первых двух кинофильмов: сцена-

рий лично пишут Эйкруд и Рэмис, а в качестве раскадровок используются архивные материалы, созданные для третьей части.

Именно поэтому действие снова происходит в восьмидесятых, а сюжет стартует буквально через несколько месяцев после окончания второй части. Охотники за привидениями преуспевают. Дела идут настолько хорошо, что они планируют открыть целую сеть офисов по всему Манхэттену. Мория, однако, учредила специальную комиссию по паранормальным явлениям, и чтобы расширить бизнес, охотникам нужна лицензия. Которую, к несчастью, выдает Уолтер Пек, бывший сотрудник агентства по защите окружающей среды, по вине которого случился катаклизм в первой части. Актёр Уильям Атертон, игравший Пекка в оригинальном фильме, тоже возвращается для репризы.

Как и любое другое продолжение, которого ждали девятнадцать лет, Ghostbusters играет на ностальгии. Вместе с персонажами возвращаются все классические монстры, ситуации и декорации. Призраки Публичной библиоте-

ки, Лизун (а вместе с ним и знаменитая сцена деконструкции банкетного зала в отеле), а также гигантский зефирный человек Stay-Puft. В 1984 году, для того чтобы вывести его на экраны, потребовалось изготовить три костюма, каждый стоимостью \$20 тыс. Сегодня для его визуализации понадобится лишь среднестатистический компьютер с хорошей видеокартой.

Протоплазма наносит ответный удар

Самым главным разочарованием Ghostbusters является главный герой. Ни за кого из оригинальных охотников — Питера, Рэя, Игона или Уинстона — поиграть не дадут. Вместо этого предлагается ассоциировать себя с новым сотрудником, которого наняли для испытания очередных изобретений Игона. «Вся





Видеополка

Ghostbusters (1984)



Трое ученых, занятых исследованием паранормальных явлений (Питер, использующий все предприятие как повод пригласить приятную блондинку на свидание, а также Рай и Игон, рассматривающие проблему всерьез), лишаются своего гранта в университете и оказываются на улице. Продав фамильный дом одного из членов троицы, они снимают здание старой пожарной станции, рисуют логотип на подержанном катафалке, снимают идиотский рекламный ролик и

объявляют себя охотниками за привидениями. В квартире первого же клиента (Сигури Уивер в потрясающих нарядах) холодульник оказывается порталом, из которого вешает древнее божество Зуул.

Культовая теперь песня Ghostbusters, написанная Рэем Паркером-младшим, получила «Оскар» за лучшую оригинальную композицию. Финальная сцена атаки гигантского зефирного человека Stay-Puft на Нью-Йорк сегодня смотрится не намного хуже гигантской тупожабы, крушащей Манхэттен в «Монстро». Фильм, который сегодня смотрится совершенно актуально, содержит двести спецэффектов, большинство из которых — покáдровая кукольная анимация (плюс три зефирных костюма).

Ghostbusters 2 (1989)



Охотники за привидениями спасли Нью-Йорк, но причиненный в ходе спасательной операции ущерб и

последовавшие разбирательства со страховыми компаниями привели к банкротству. Питер ведет телепередачу в жанре «Наобъяснимо, но факти!». Рай держит оккультную лауку, а все вместе они периодически выступают на детских утренниках, где дети забрасывают их конфетти и требуют позвать популярного на тот момент Хи-Мена.

Под Нью-Йорком тем временем собираются реки розовой слизи неизвестного происхождения, а в музее, где подрабатывает реставратором картин Дана (Сигури Уивер снова в безупречных нарядах), привозят гигантский портрет карпатского князя Вино, который, кажется, за всем следит и периодически подмигивает. Восхитительно идиотский финал содержит сцену, в которой облитая розовой слизью Статуя Свободы ходит по Нью-Йорку, пытаясь подвинуть американцев на коллективное пенне.

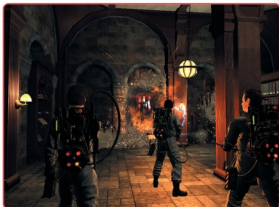
Запущенный в промежутке между двумя фильмами мультсериал оказался настолько популярен, что в сиквел пришлось включить Лизуна — безобидное зеленое привидение из первой части, которое ввели в качестве постоянного персонажа в мультфильм.

Ghostbusters-команда постоянно будет с вами, комментируя ваши действия и двигая сюжет вперед», — сообщают нам в интервью Terminal Reality.

Но вот что действительно интересно, в Ghostbusters аккуратно переиздают все знакомые гаджеты фильма, включая PKE Meter (специальный детектор призраков), ECTO-1 (Googles (очки для выявления агрессивно настроенной протоплазмы) и, конечно, ло-

вушки для привидений. ECTO-1 (катафалк, переделанный в брендированный автомобиль) тоже заявлен, хотя его роль в игре остается туманной — то есть поедать, кажется, не дадут.

Зато новые Ghostbusters в точности моделируют весь процесс поимки призраков. В фильме это, напомним, выглядело следующим образом: воинственную протоплазму надлежало поймать протонным лучом и, удерживая, заткнуть в специальную ловушку. В игре происходит то же самое, с поправкой на корректную физику. И вот тут начинается самое удивительное — для Ghostbusters, кажется, придумана очень занятная механика. Terminal Reality написали свой собственный физический движок, так как ни один другой (включая Havok) не удовлетворял их нуждам. Весь геймплей построен вокруг корректной физики, и тут все как-то очень удачно сходится: общепринятое помешательство на тотальной разрушаемости, первоисточник, в котором постоянно громились роскошные интерьеры, и собственно игра, где все это происходит.



Ghostbusters следуют модному тренду и избивают экран от любых признаков интерфе́йса: все, что вам нужно, считывается прямо с протонных рюкзаков на спинах героев.

Ghostbusters — не просто высокотехнологичный экшен по мотивам великого фильма, это, по всей видимости, еще и довольно необычная игра. Во-первых, процесс борьбы с монстрами еще никогда не выглядел так сложно: просто расстрелять их не получится, весь смысл состоит в том, чтобы заткнуть привидение в ловушку. Во-вторых, сделать это в условиях корректной физической модели не так просто: протоплазма активно вырывается, направляя протонный луч вовсе не туда, куда нужно. А именно — на предметы интерьера. Здесь как раз вступает в дело физика: ломается решительно все. Летят в стороны сто-

лы и стулья, колышутся скатерти и занавески, в цепки разлетается барная стойка. А когда луч очень нехотати проходит по гигантской хрустальной люстре, та с грохотом летит вниз, после чего зал погружается в полную темноту. Глядя на все это, становится понятно, зачем Terminal Reality понадобился свой физический движок: подобного уровня интерактивности сегодня нет ни у кого. Есть Massive D с его отлетающими от колонн кирпичиками и прочими арбузами, но у Ghostbusters в кадре фигурируют серьезные предметы интерьера: луч поднимает в воздух несколько столов, которые, сталкиваясь, ломают-





ся пополам, вихрь захватывает десятки стульев, не говоря уже о тарелках, чашках и прочей мелочи.

Ничего по-настоящему инновационного в этом, конечно же, нет. Авторы, к счастью, не заикаются о полной разрушаемости, они просто берут масштабом и фантазией. С последней помогают сценаристы, но технологически некоторые эпизоды Ghostbusters впечатляют. Физика используется не только для моделирования развала сараев: тут есть ираги из сотен физических корректных объектов. Скажем, промежуточный босс в центральной библиотеке собран из книг, которые нужно разбросать в стороны, чтобы добраться до самого призрака.

Но даже это не самое интересное. Когда мы аккуратно поинтересовались у Terminal Reality, какую из возможностей игры невозможно было бы себе представить до прихода современных технологий, они ответили так: «Ну, скажем, возможность извлять игрока в слизи!» Благодаря исходному материалу мы наконец увидим в играх физику желеобразных и тянущихся тел. Проще говоря — слизи. В Ghostbusters появится так называемый slime gun, оружие, стреляющее тягучей зеленой субстанцией, с помощью которой вы сможете не только расставлять ловушки, но и устраи-



вать занятные физические опыты (привязать один конец к движущемуся объекту, а другой — к стене или, наоборот, столу). При этом не будем забывать, что все, к чему прикасаются привидения, моментально оказывается покрыто толстым слоем липкой субстанции, так что Terminal Reality, говоря о том, чтобы извлять игрока в слизи, ничуть не преувеличивают — прием, отработанный в гонках вроде MotorStorm и SEGA Rally, постепенно переживает в экшены (физически корректная и липнущая по всему грязь заявлена также в Tomb Raider: Underworld).

Ghostbusters кажется нам не просто удачной находкой отдела лицензирования Vivendi Games. Это технический и геймдизайнерский амбициозный проект, к которому привлечено беспрецедентное количество голливудских талантов. И это второй после Stranglehold опыт интерактивного продолжения большого кино. Нам такое разделение труда кажется очень здоровым. Пользуясь случаем, передаем привет Сильвестру Сталлоне, который, находясь в весьма почтенном возрасте, занят таким неблагоприятным занятием, как выдавливание чужих глаз и вырывание языков в кинофильме «Рэмбо 4». Интерактивный вариант, мы уверены, пользовался бы большим успехом. ■



P&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграть &



В ЭТОМ месяце

Я пишу эти строки из отеля в Сан-Франциско. Мы только что просмотрели две колоссальные мировые премьеры для следующего номера и готовимся к **Game Developers Conference**, где нам, среди прочего, расскажут и покажут, во что поиграть в этом году.

Тем временем на первый взгляд кажется, что происходит традиционная для конца зимы релизная засуха. Ни одной игры, которая заставит ваше сердце биться чаще, на персонажах в фоновом не вышло. Но на самом деле сейчас очень хорошее время для проектов, авторы которых разумно предпочли не ввязываться в гонку вооружений перед Новым годом.

Так, в стопроцентно «нашем» жанре глобальных космических стратегий случилось очень важное высказывание. **Ironclad Games** выпустила, наконец, свою **Sins of a Solar Empire**. И это невероятная игра. С одной существенной оговоркой: к ней необходимо обращаться только в том случае, если при словах, например, **Galactic Civilization** у вас подкашиваются ноги и кружится голова от восторга. **Sins of a Solar Empire** — большая, комплексная космическая стратегия с богатым внутренним миром. Несомненно, главный проект отчетного месяца.

В феврале также произошло сразу два амбициозных российских проекта. «Правда о девятой роте», претендующая на звание документального шутера, и «Тургор» от авторов «Мор. Утопия». Мы неслаучно ставим эти игры в один ряд, хотя с точки зрения механики, внутреннего устройства и затрагиваемых тем они находятся на разных концах вселенной. «Правду» и «Тургор» объединяет тот факт, что обе они так или иначе заняты очень важным и благородным делом — пытаются донести интерактивное искусство вперед. Подобным у нас сегодня не занят больше никто. А у «Правды» и «Мора», судя по всему, получается. Это очень неровные, местами неслучайные, местами претенциозные, местами не сплывающиеся игры, которые стоит уважать и на которые, безусловно, стоит обратить свое внимание.

Ну и традиционное наблюдение в любом жанре «на вы и не знали». Во-первых, на PS неожиданно переклад лучшей клинтерки в мире — **Lumines: Puzzle Fusion**. Переклад в абсолютно перловом виде, но подрастерла часть своего PSP-обаяния. Но посмотрите на «Луминес» — односторонне стоит — в конце концов, это одна из самых популярных игр на PSP. Здесь же — **The Wonderful End of the World**. Безобидный и местами изобретательный клон **Katamari Damacy**. Если последние два слова нам ничего не говорят — быстрее листайте к рецензии. А если говорят — вы, должно быть, и так уже все знаете.

На этом у нас все — редакция коллективно заверяет клинтерку в мире — оставшаяся до релиза PC-версии **Assassin's Creed**. Возможно, встреча состоится уже в следующем номере.

Олег Ставицкий

SOLDNER-X: HIMMELSTURMER

■ Жанр: скролл-шутер ■ Издатель: eastasoft ■ Разработчик: SideQuest Studios
 ■ Мультиплеер: режим совместного прохождения
 ■ Системные требования: 1 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видео



Скроллинговые аркады на PC — гость довольно редкий. Именно поэтому вдвойне приятно, когда очередная игра в этом жанре оказывается еще и качественной. Как, например, **Soldner-X: Himmelsstürmer**.

Сюжет никогда не был сильной стороной подобных игр: будущее, планета Сопсеца заляпала пылью Солнечную систему (на ней вырывается на свободу очередной супервулкан), и в скором времени человечество вымрет. Но только если в ситуацию не вмешается пилот сопротивления, отправленный спасти человечество. В нашем, понятно, лице. Спасение происходит таким образом: маленький космический корабль мечется по экрану и безостановочно поливает снарядами другие корабли: какие-то светящиеся треугольники, бомбы, стрелок-мутантов и головы динозавров. Все это постоянно стреляет, взрывается, искрится и превращается в бонусы (восстанавливают жизнь, дают кратковременное увеличение силы оружия и пр.). Врагов много, они опасны, но больше всего доставляют хлопот огромные боссы — еще одна дань традициям жанра.

Радует и графика: высокие разрешения, проработанные декорации, сочные спецэффекты. Музыкальным фоном идет бодрая электроника. Приятный и технологичный скролл-шутер — время и нервы (а они при здешней сложности понадобятся) убивает отлично. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

POWER RANGERS: SUPER LEGENDS

■ Жанр: аркада ■ Издатель: Disney Interactive Studios
 ■ Разработчик: Artificial Mind and Movement ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 1.2 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



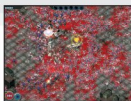
Четыре ряженых в облегающих скафандрах управляют огромными боевыми роботами и перед боем обязательно выделяют замысловатые пассы руками. Они сражаются со злодеями всего мира, и зовут их Power Rangers. Это — классика почти уровня «Черепашек-ниндзя». Первую серию телеканал Fox Kids показал в 1993-м; с той поры вышло 16 сезонов, два полнометражных фильма и несколько игр.

Power Rangers: Super Legends — настоящий старорежимный платформер. Строго в двух измерениях мы бегаем по уровням (пустыням, космическим базам) и давим кучки всяких человекоподобных скорпионов: бьем их руками и ногами, кидаем из стороны в сторону, стреляем из бластера и исполняем незамысловатые комбо. При этом мы постоянно прыгаем по платформам и уворачиваемся от огнестрельных труб и прочих неприятностей. Цель — добраться до лифта. В конце уровня — босс. Началу он уничтожается в обычном режиме, а затем вместе с нами превращается в огромного робота. В этом случае он умирает от комбинации клавиш, указанной на экране. Классика чистой воды — как по геймплее, так и по сюжету (тут все просто — боремся со злодеями, которые бросаются лафосными репликами в роликах между миссиями). Ветераны ностальгируют, остальные просто радуются хорошей игре. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ZOMBIE SHOOTER

- Жанр: мессо ■ Издатель/разработчик: Sigma Team
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 (1.2) ГГц, 256 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



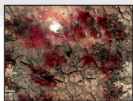
Во время рабочего перерыва всегда приятно выпить чашечку кофе и отстрелить пару сотен тушек в клоне **Crimsonland**. Сегодня в роли клона выступает **Zombie Shooter** — новая игра в жанре «прихлони сто врагов за пять секунд». За авторством **Sigma Team** из Тюмени, создавшей в 2003 году ураганный **Alien Shooter**, получивший у нас в «Игромании» целых 8 баллов.

По правде говоря, **Zombie Shooter** отличается от **Alien Shooter** лишь тем, что там были aliens, а здесь зомби. И парочкой косметических изменений. Все! Сюжета привычно нет, но на официальном сайте травят следующее: «В секретной исследовательской лаборатории все дипломированные профессора превратились в зомби, и лишь мы сможем спасти человечество от угрозы». Открываем огонь из двух pistols (автомата, огнемета, ракетницы) и смотрим, как ползающие и шатающиеся мозгогрызы превращаются в широкие лужи кетчупа. За убийствами начинается опыт и платят деньги, на которые можно купить новое оружие и усовершенствовать старое. Графика осталась на уровне первого **Alien Shooter**. Зато, умирая, зомби разваливаются на куски. Из режимов есть **Survival** и **Gun Stand**. В первом нужно до смерти перестрелять побольше врагов, во втором это сделать за станковым пулеметом. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6**

LEGION OF MAN

- Жанр: мессо ■ Издатель/разработчик: KaosControl
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2.4 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



С тех пор как в 2002 году **Crimsonland** ввел в моду жанр «резня, вид сверху», игр-подражателей вышло великое множество. Но **Legion of Man** от французской студии **KaosControl** не только копирует, но и развивает идеи оригинала: здесь упор делают на холодное оружие и есть чудесная возможность разрубить врага напополам.

А суть как раз осталась прежней — со скоростью швейной машинки закликивать мышью врагов, традиционно пущих отовсюду. Только теперь мы одеты в латы и шлем, в руках — огромный меч, а перед нами legion агрессивных меченосцев и зомби. Мы же рубим круговыми атаками все живое на своем пути. Из врагов хлещет кровь, тела разваливаются на сочные куски мяса, которые через пару секунд превращаются в новое оружие (секиры, арбалеты и почему-то дробовики) и полезные бонусы вроде дополнительной брони или замедления времени. От особо крупных толп можно закрыться щитом или пустить в ход бомбы, закрепленные на теле героя (ему самому они, впрочем, вреда не наносят). Особенно жарко биться с боссами: у этих увальных здоровяков — как у молодого бычка. По окончании игры можно попорбовать силы в режимах **Rush** и **Survival**, суть которых нарубить за меньшее время побольше врагов. Интересно почти так же, как сюжетная кампания. В общем, отличный тренажер для спящего мозга. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7**

BELIEF & BETRAYAL

- Жанр: квест ■ Издатель: Lighthouse Interactive
- Разработчик: Artematica Entertainment ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 700 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Belief & Betrayal — это такой откровенный клон «Кода да Винчи». Главный герой, журналист Джонатан Дантер, узнает о загадочной смерти своего диди, тайного агента Ватикана. Все остальные составляющие набора «Дэн Браун для бедных» на месте: тамплиеры, таинственные древние секты, инсинуации на библейские истории, походы в музей (Лувр, правда, заменен на музей Ватикана). От скуки спасает закрученная динамика событий: за героем гонятся сразу несколько групп, поэтому он в бешеном темпе носится между городами, библиотеками и какими-то полуподвальными укрытиями. Так что играть интересно, несмотря на вторичность.

В **Belief & Betrayal** минимум пазлов, в основном мы занимаемся поиском ключевых предметов. При этом лихесель-хантинг становится возможностью подвешивать одной кнопкой все активные точки. Здесь же типичные для немецких квестов болячки: долгие забеги по локациям и странная логика многих задачек (как вам возможность открыть с помощью палочки от мороженого тяжелое окно собора?). Не отнесешь к числу плюсов и картинку — модели персонажей откровенно пугают. Зато музыка дает ощутимую прибавку к финальному рейтингу. Получился крепкий середнячок, где минусы и плюсы удерживают хрупкое равновесие. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6**

HOLLYWOOD PICTURES 2

- Жанр: экономическая стратегия ■ Издатель: Kalypso Media
- Разработчик: Sayonara Software ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Первая часть **Hollywood Pictures** увидела свет ни много ни мало тринадцать лет назад. Сиквел делали и издавали совершенно другие люди. Изменился графический движок, но вот геймплей с тех пор никто, похоже, менять не думал.

Чтобы составить представление об этой игре, вообразите себе **The Movies**, из которой вырезали абсолютно все, кроме скучных таблиц и графиков. Еще оставили возможность строительства собственной студии, но процесс этот лишен всякого интереса: разместили десяток зданий на отведенной площадке — и тут же про них забыли. Никаких украшений и прочей возни с дизайном не предвидится.

Весь менеджмент сосредоточен в горах всевозможных отчетов. За определенный период времени вы должны запустить в производство как можно больше фильмов. Конечно, предполагается, что на их качество влияют множество факторов (опыт режиссера и пр.), но на самом деле стратегия одна — наклепать побольше трат. Верхние строчки в хит-парадах вы поначалу занять не сможете, зато обеспечите себе постоянный приток денег. Режиссеры здесь не пьютшоты, актеры все же неожиданно не набирают. Идиллия! Для всех, кроме тех несчастных, которые тут обречены звать от момента появления стартового меню до самой деинсталляции. — Илья Янович

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4**



DEAL OR NO DEAL: SECRET VAULT GAMES

Жанр: капитал-шоу • Издатель: 2K Play
Разработчик: Cal Daddy Games • Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1,2 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 32 (64) Мб видео



Шоу **Deal or No Deal** на американском канале NBC — еще одна сомнительная спекуляция на желании людей заработать быстрых денег. Оно идет почти во всех странах мира, российский аналог — «Сделка» на REN TV. Смысл в том, чтобы угадать, в каком из 26 выставленных в студии чемоданчиков находится куча «купонов».

А вот интерактивный аналог немного отходит от этой концепции. Игрок, в сверкающей белыми огнями студии на стене висит двадцать чемоданчиков с мини-играми внутри. Причем раскиданы они случайным образом — и нельзя точно сказать, на какую наткнешься: вариацию «змейки», тетриса, сапера или другой классической забавы. Здециные забавы отличаются от своих прототипов тем, что игровое поле разбито на ячейки, в которых лежат либо зеленые деньги, либо красные мины. Трижды сшибься — и уровень проигран. В случае если этап успешно пройден, слышишь ведущий предложит сохранить сумму либо рискнуть и двинуться дальше. При проигрыше накопленный капитал сгорает. В зависимости от выбранного режима мы можем открыть 5, 8 или 13 чемоданчиков. В конце наш выигрыш подсчитывается в турнирной таблице. В общем, все. Строго говоря, **Secret Vault Games** это просто сборник симпатично оформленных головоломок — старых, как Франклин на стопполарной банкноте. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,5

THE SIMS: CARNIVAL BUMPERBLAST/THE SIMS: CARNIVAL SNAPCITY

Жанр: мини-игры • Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Redwood Shores • Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 500 (800) МГц, 64 (128) Мб, 32 (128) Мб видео



The Sims 2 — игра сама по себе казуальная до мозга костей. Однако в **Electronic Arts**, кажется, решили, что соответствующей аудитории нужна линейка еще более примитивных продуктов, и выпустили **The Sims Carnival: SnapCity** и **The Sims Carnival: Bumper Blast**.

Номинально это две разные игры, но цель у них одна — развлечь игрока, минимально его при этом напрягая. В **Bumper Blast** нужно, стреляя из иконок с изображением симы, выбить монетки из другой такой же иконы. Всего таких целей обычно около десятка. Сложность в том, что выстрелить можно ограниченное количество раз. Хотя сложность — это громко сказано, ни один из уровней у вас наверняка вообще не вызовет проблем. Ну а **SnapCity** — это такой стократно упрощенный вариант **SimCity**. Вам так же нужно строить различные здания и прокладывать дороги, но, в отличие от «старшего брата», ограничений тут практически нет — денег и места всегда выделят предостаточно. Поэтому возвести город своей мечты можно буквально за обеденный перерыв. Еще одна общая черта обеих игр: они оформлены в стиле **The Sims 2** и используют то же звуковое сопровождение. Поэтому фанатам должно понравиться, а для остальных это всего лишь еще очередная подборка казуальных игр средней руки. — Илья Янович

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

THE SIMS: CASTAWAY STORIES

Жанр: sims-квест • Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Redwood Shores • Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1,8 ГГц, 512 Мб (1 Гб), 32 (64) Мб видео



Серия **The Sims Stories** — это такие кастрированные **The Sims 2**. В них нельзя создать и воспитать собственного электронного человечка, зато есть сюжет, стократ упрощенный интерфейс (оптимизирован для работы с ноутбуками) и парочка возможностей, недоступных в оригинале.

Life Stories и **Pet Stories** были, прямо скажем, не очень увлекательны: найти для симы вторую половинку или подготовить собаку к выставке — всего этого хватало и в оригинале. Но **Castaway Stories** — дело совсем другое. Здесь перед нами предстает эдакий **Lost** (ну или реалистичную «Последний герой» — кому что ближе) в яркой Sims-декорации. Главный герой (героиня) терпит кораблекрушение на предположительно необитаемом острове и вынужден как-то устраивать свой быт, а заодно искать других выживших. В течение нескольких часов круду мы скнем по кокосовым пальмам, удим рыбу рогатиной, ведем задушевные беседы с каменным идолом и кормим orangutan'ов бананами. В дальнейшем можно устроиться на «работу», добыть нужное количество ресурсов и построить собственное бунгало. Или приручить обезьянку и заставить работать ее. Делается все это элементарно, и в отсутствие большей части возможностей **The Sims 2** нам остается, по сути, только одно — созерцать. И изредка кликать мышью.

Несмотря на это, получается весьма занятно. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

PAWS & CLAWS: PET RESORT

Жанр: деревенный симулятор игры с животными • Издатель/разработчик: ValuSoft/Independent Arts Software • Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1,2 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Если маленький ребенок жаждет завести собаку или какой-нибудь другой генератор шерсти на ковре, самое время подарить ему **Paws & Claws: Pet Resort**. После этого испытания он поймет (внимания, ирония!), какая же это все-таки гадость — домашние животные!

Суть такова: нужно завести кучу животных (ассортимент — от морских свинок до лошадей), играть с ними, кормить, гладить и... продавать. Строить бизнес. Как говорит аннотация к игре, «стать лучшим другом животных». Но какие же они страшные! Квадратные, набитые плюшем скотинки, вяло реагирующие на купные лапки нашего угловатого протеже. К слову, можно выбрать между уродливыми белобрывыми пай-мальчиком и пай-девочкой, говорящими одинаково приторными фразочками. Даже отрегулировать их внешность и накопить одежды. Есть два режима — карьера и «песочница» (тут можно ухаживать за животными без ограничений). Присутствует режим наказания — с древковой кобылой, которая ходит криво и подпрыгивает как мячик со шпинатом (попытка заставить их играть вроде **My Horse and Me**). Примерно то же самое мы уже видели в **Paws & Claws Pet Vet 2: Healing Hands**, предшественнике игре серии. Только с тех пор стало почему-то только хуже. **Pet Resort** — кособокая и занудная игра. Такие, должно быть, дарят детям своих врагов. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1,5

21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКОНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ. ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ - МЕЖДУ ТЕМИ, КТО СОХРАНИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК, И ТЕМИ, КТО УТРАТИЛ ЕГО НАВСЕГДА.

WORLD SHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
- БЫСТРЫЙ ЯРСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.

www.akella.com



ХИТ ZONA
Настрой Цену!

М. БИЗЕС

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Игровые материалы копируются и распространяются.
Тек. поддержка: 495-362-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, 495-362-48-24, akella@onlinecity.ru, Санкт-Петербург, 812-552-48-65, akella@onlinecity.ru
Ростов-на-Дону, 863-200-78-42, akellatolov@yandex.ru; Новосибирск, 383-227-74-64, akellains@akella.com; Екатеринбург, 343-237-34-42, akellastob@yandex.ru
Представители на Украине: "Мулленберг" - www.mullenberg.com.ua
Финанс ООО "Холст Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Г. Герасова, д.37, телефакс: (812) 252-48-65.



black sea studios



Акелла

PRO-RACE: ЗАПРЕДЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ

- Жанр: аркадные гонки
- Издатель: Aniplex
- Разработчик: AP-Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2,4 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Разработчики бюджетных гоночных аркад очень ловко научились подделывать свои продукты под более известные игры: налепили на обложку сверкающей спортивной машины, пририсовали рядом фигуристую девушку — и получается будто бы вылитый *Need for Speed*. Однако будьте бдительны — за яркой картинкой скрываются игры вроде *Pro-Race*!

У этой пацанщины есть одно неоспоримое достоинство — действие происходит в пяти крупных городах России и к каждому приложено небольшая историческая справка. Кроме шуток, довольно занятно. Все остальное выполнено в «лучших» традициях жанра: катаемся на скверно нарисованных машинах (лицензия, понятно, не завезли — лишь «узнаваемые модели») по более или менее точной версии какого-нибудь Екатеринбурга с одной лишь целью — прийти к финишу первым. Если вы хоть что-нибудь смыслите в гонках — забудьте об этом: корректная физика и модель повреждений для подобных игр — непозволительная роскошь. Выигрывать стратегия одна: нажать кнопку «газ» и постараться не сталкиваться с неприятствиями вроде встречных автомобилей и фонарных столбов. В перерывах между заездами можно вложить выигранные деньги в тюнинг автомобиля (на геймплее влияет слабо). Что и говорить, у Team6, главных европейских производителей автотраза, появился достойный конкурент. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

OFF-ROAD VELOCIRAPTOR SAFARI

- Жанр: фэнтезийные динозаврические приключения
- Издатель/разработчик: Flashbang Studios
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Off-Road Velociraptor Safari — представитель редкого жанра: это чистый, незамутненный трэш. Мы развеемся на джипе по тропическому острову, застывшему южанами, телепортами и прочей мишулой. Цель — заработать побольше очков. Времени — ровно пять минут. Можно выполнять трюки и собирать бонусы, но интереснее всего давить огромных динозаврических птиц, которые бродят по окрестностям. И тут выясняется главное: наш джип оборудован огромной шипастой булавой на цепи! Разогнавшись и правильно войдя в вираж, можно садануть ею убегающее животное и потащить его за собой. Веселье — неограниченное, особенно когда удастся одним движением сбить пару динозавров. Цинизм ситуации еще и в том, что за рулем машины смерти сидит примерно такая же восточная птица, только в шляпе. Игра обладает очень своеобразным физическим движком, провоцирующим настоящий хаос: джип падает со страшных высот, кувыркается, переворачивается и цепляется за пальмы. В этом, кстати, основная проблема игры — машина крайне неохотно слушается управления, а с тяжелой булавой сзади ее еще и регулярно заносит.

Но если вас не смущает тугое управление и, скажем так, спорная тематика — добро пожаловать. Благо игра бесплатна и запускается прямо в окне браузера. Найти ее можно по адресу: <http://raptorsafari.com/play.php> — *Линар Феткулов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

18 WHEELS OF STEEL: AMERICAN LONG HAUL

- Жанр: мучения дальнотойщика
- Издатель: ValuSoft
- Разработчик: SCS Software
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,4 (2) ГГц, 512 (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Прокатиться по пыльным хайвеям за баранкой собственного пылесоса мечтают многие. Мы с вами последний раз занимались грузоперевозками в далеком 2000 году, когда вышли отличные «Дальнобойщики 2». На Западе их выпустил трэш-издатель ValuSoft под названием *Hard Truck 2*. Тогда же вышла жутковатая *Hard Truck: 18 Wheels of Steel* от чешской компании SCS Software, также изданная ValuSoft. И вот что грустно: «Дальнобойщики 3: Покорение Америки» до сих пор в глубокой разработке, а «18 стальных колес» выходит каждый год. С косметическими изменениями.

Суть осталась прежней: мы на хромованом грузовике едем по грязным клонированным дорогам и берем в пометочных на карте местах задания по перевозке груза из, допустим, Лос-Анджелеса в Монтерей. И медленно так едем, наблюдая уродливые деревья и домики, небо из синего картона и поток клонированных машин. Если разогнаться и попытаться прогнать чужой драгуллет, то он просто медленно перекатится на бок вместе с водителем-зомби. Зато полицейские патрули навалом и штрафуют они за мелочи постоянно. Нам доступна территория всей Северной Америки и около пятидесяти грузовиков, но ездить по ней совершенно неинтересно. Мир игры мертвый и статичный, никаких интересных заданий нет, экономическая система невнятная, интерфейс путаный. Плюс к тому игра практически ничем не отличается от прошлых частей серии. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

SPACEFORCE: CAPTAINS

- Жанр: пошаговая стратегия
- Издатель: JoWood Productions
- Разработчик: Provox Multimedia
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,4 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 256 (512) Мб видео



После выпуска неплохого космического симулятора *SpaceForce: Rogue Universe* умельцы из Provox Multimedia решили попробовать себя в другом жанре. Подход, правда, остался прежним: старательное копирование чужих идей. В прошлый раз за образец была взята *X3: Reunion*, теперь — *Heroes of Might and Magic*.

Если вы играли хоть в одну часть знаменитой стратегической серии, то представить себе *SpaceForce: Captains* сможете без труда. Разве что воображению придется заменить крепости на космические базы, а гоблинов и эльфов — на звездолеты. Дальше косметического ремонта дело не пошло: все остальное Provox Multimedia позаимствовала у оригинала. Даже набор заклинаний (то есть, простите, технологий) здесь почти такой же.

Но просто копировать основу мало. «Герои» ценились за гибкость и разнообразие, а в *SpaceForce: Captains* космические флотилии отличаются друг от друга не больше, чем черные шахматные фигуры от белых. Миссии однообразны, успех в бою предопределяет численное превосходство над противником. Зато авторы не поскупились на шикарное оформление космоса, им можно любоваться часами. Кроме того, здесь приятная музыка. Так что определенно заряд космической романтики в *Captains* все же есть. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

LOST™

ИГРА ДЛЯ РС И ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ™

ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ
ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНОГО СЕРИАЛА



PC
DVD
ROM



UBISOFT



PLAYSTATION 3



XBOX 360

LOST Video Game © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. LOST is ABC Studios. All Rights Reserved. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д. 40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-36, e-mail: sales@nd.ru, www.nd.ru. По вопросу сам приобретения игры для PLAYSTATION3 и XBOX360 просим обращаться в компанию «Веллпекс». Тел: 8-495-223-49-45. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Релиз


ВЕРДИКТ

MONSTER JAM

Жанр: аркадные гонки • Издатель: Activision • Разработчик: Tonus Games
Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1,5 (ГГц) 256 (1Гб) Мб, 128 (256) Мб видео



С действительно адреналиновыми, мужскими аркадными гонками на PC как-то туговато — **Need for Speed** давно уже лихорадит, поэтому довольствоваться приходится разве что серией **FlatOut**. А вот на консолях с ними как раз никаких проблем нет (см. **MotorStorm** и **Burnout**). Поэтому спасение приходится искать в низкобюджетном секторе. И **Monster Jam** — это типичная бюджетная мужская гонка. С джипами-монстрами и корректной физикой, да.

Собственно, физика — главная причина, по которой мы не отдадим этой игре четверть полосы с позорной «четверкой» в конце. Она и правда спасает ситуацию. Потому что с точки зрения всех тех критериев, по которым мы привыкли оценивать представителей данного жанра за последние года два, **Monster Jam** — игра ну вообще ни капельки не примечательная. На выбор есть несколько чемпионатов, каждый представляет собой набор трасс (очень средние сделанных, к слову), которые нужно строго последовательно проходить. Так вот, при всем дилетантстве подхода к дизайну интересно по трассам ездить лишь потому, что они просто кишат объектами, которые при малейшем взаимодействии с вашим «монстром» весело разлетаются по сторонам. А особо тяжелые могут даже отбить от вашей машины элементы корпуса. На ходовые качества это, впрочем, не влияет.

Еще достойн внимания режим «Фристайл». Вам предлагается набор закрытых арен, которые, как вы правильно догадались, тоже изобилуют крайне хрупкими установками. Чего только стоит один деревянный корабль в натуральную величину. Задача — давить все и вся, зарабатывая очки.

Весь солидный потенциал игры сводит на нет ее невыдержанный стиль. Очевидно, что разработчики пытались сделать серьезные танки, хриплые мужские покатушки на громадных автомобилях. Тут и грязь, и сумасшедший рев моторов, и опять же разрушаемые объекты. Однако слишком цветастая палитра и ненатуральное поведение машин (веса в них абсолютно не чувствуется, а колеса поворачиваются строго на 45 градусов) скорее пытаются обернуть все происходящее на экране в какую-то игрушечную обертку. В общем, окунуться в атмосферу настоящего драйва не получается.

Играть или не играть в **Monster Jam** — вопрос без пяти минут риторический. На подходе **FlatOut: Head On**, поэтому тратить время на продукт **Tonus Games**, несмотря на ряд достоинств, совершенно нецелесообразно. — **Илья Янович**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

NAPOLEON'S CAMPAIGNS

Жанр: варгейм • Издатель: Nobilis • Разработчик: AGEod
Мультиплеер: локальная сеть, интернет
Системные требования: 1,2 (1,8) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



В узких кругах студии **AGEod** известна тем, что делает удивительно качественные и глубокие варгеймы. Их игры отличает не только маниакальное внимание к деталям, но и весьма лояльное отношение к пользователю: они из тех немногих, кто снабжает свои игры обучающим режимом.

До недавнего времени внимание этой компании было сосредоточено на Северной Америке (см. **Birth of America** и **Civil War**; исключение составляет разве что **Great Invasions**, где разыгрывались нашествия варваров разных эпох), теперь вот и до Европы добрались. **Napoleon's Campaigns** предлагает пройти всю карьеру Наполеона, от его пришествия к власти до битвы при Ватерлоо. Огорчает отсутствие походов в Италию и Египет, зато в остальном по игре можно проверить учебники истории — если у Наполеона были проблемы со снабжением во время русской кампании, не сомневайтесь — они будут и у вас. Внешне **Napoleon's Campaigns**, как и положено варгейму, выглядит словно настольная игра — плоская карта, по которой нам предлагается передвигать войска-фишки. Правда, отличительной чертой игр **AGEod** является то, что на них приятно смотреть: пока конкуренты ограничиваются тремя спрайтами и двумя текстурами, французская студия рисует очень симпатичные декорации, стилизованные под старину карты.

Играется все это примерно так. Оба соперника отдают приказы одновременно, потом наблюдают — во что это вылилось, и так до победного конца. Экономика, наука и прочие мелочи ликвидированы как недостойные внимания полководца; игроку доступно лишь управление войсками. Пожалуй, гибкость в ведении боевых действий — главное достоинство игры. Проекты **AGEod** никогда нельзя было назвать поверхностными, но **Napoleon's Campaigns** превосходит все. Даже приказы, и те обычно имеют несколько подпунктов: например, приказ к наступлению можно отдать и как сигнал к ливой атаке, и как команду к аккуратному продвижению вперед. Мы можем сами формировать полки и дивизии, назначать командиры, возводить прапорщиков в генералы и обратно — суть в том, что у каждого из офицеров есть свой набор способностей, и умение грамотно жонглировать командирами может принести победу в сражении.

Компьютерные генералы скучать не дадут — опытным командирам они не равня, но вот новичков разобьет в пух и прах. Впрочем, мы в **Napoleon's Campaigns** в любом случае придется тяжело. У **AGEod** получаются все-таки образцовые варгеймы, хардкорные геймплеем и с множеством нюансов. Отличные головоломки для истинных любителей жанра. — **Дмитрий Карасев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,5**

THE HISTORY CHANNEL: LOST WORLDS

- Жанр: головоломка
- Издатель: Activision Value
- Разработчик: Clancy Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Телеканал History Channel по-прежнему силится создать образовательную игру своей мечты. До сегодняшнего дня у них получались только скучные стратегии да посредственные шутеры. Теперь вот сделали набор развивающих головоломок про древние цивилизации. В комплекте: Древняя Греция и Египет, Иерусалим времен Христа и далее по списку — всего 13 эпизодов. Называется эта штука **The History Channel: Lost Worlds**.

Сюжета традиционно нет, вместо него перед каждым уровнем предлагается прочесть историческую справку. В ней нам расскажут, в чем могущество фараона Джосера и зачем древние египтяне делали закорючки на стенах. Затем начинается одна из мини-игр: каждая — ветка, как сами иероглифы: собрать мозаику из кусочков египетской фрески, найти между двумя фотографиями десять отличий, занимательный пиксель-хитинг — искать на заглавной кланом картинке (где среди оленей примостился золотой футбольный мяч) определенные предметы. Чтобы жизнь медом не казалась, время на задание ограничено. За неиспользованные секунды начисляются очки, которые в конце игры подсчитываются в таблице. Вроде как это должно сделать процесс увлекательнее, но ничего такого не происходит: мини-игры — они и в Египте мини-игры. Ясно одно: **Lost Worlds** — не самый увлекательный вариант интерактивной энциклопедии. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

7.62: ПЕРЕЗАРЯДКА

- Жанр: пошаговая тактика
- Издатель: 1C
- Разработчик: Алейрон
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1.6 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



«Перезарядка» — первое дополнение к добротной отечественной пошаговой тактике «7.62». Под невзрачной обложкой притаились 12 миссий, которые вам придется выполнить. Концепция прохождения в сравнении с оригиналом изменилась — если в оригинале надо было бродить по городам и весям, а развиться новым оружием позволялось только на поле боя или в специальных магазинах, то в «Перезарядке» ничего такого нет. Задания выдает начальство, в вашем распоряжении есть база, где можно нанять бойцов, закупиться оружием и стать счастливым обладателем автомобиля. Снаряжаем команду, отправляемся в бой: взрывать склады, устранять неугодных, захватывать стратегические объекты. Действие строго линейно, а сюрпризы ждут лишь на стратегической карте — по дороге на задание отряд как пить дать угнетит в засаду.

Аддон рассчитан на ветеранов стратегий от «Алейрона». Градус сложности стал выше, арсенал чуть богаче, возможности больше. Многие ошибки были исправлены, так что игра работает стабильнее. Но широкому кругу игроков «Перезарядка» вряд ли придется по душе — не каждый найдет в себе силы смириться с поеденной молотом графикой, недружелюбным интерфейсом и высокой сложностью. — Степан Чечулин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

MINDSCAPE'S BRAIN TRAINER 2

- Жанр: стимулятор мозга
- Издатель: Oak Systems Leisure Software
- Разработчик: Mindscape
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



Интерактивные массажеры мозга сейчас не встроены разве что в кофеварки. Ценность их, по правде говоря, сомнительна, но пенсионеры эти массажеры обожают — для них это какой-никакой шанс сохранить твердый ум в преклонном возрасте. Ну и, если верить рекламе, **More Brain Training на Nintendo DS** любит Николь Кидман — с его помощью она сможет стать самой умной блондинкой.

В **Mindscape's Brain Trainer 2** все уютнее вот как. Сначала мы выбираем режим тренировки. Всего пять категорий, в каждой по три игры. В «устном» мы должны из кучи букв или слогов выстраивать английские слова, в «номерном» — закидывая на весы буквы цифр (проверка знания арифметики), в «пространственном» — провести красный кружок через лабиринт. Память тренируется так: нам на несколько секунд показывают кучу объектов, в которые затем зашифровывают новый. Нужно вычислить «новобранца». В каждой игре пять уровней сложности, от элементарного до хардкора. Неудивительно, что при выигрыше нам аплодируют. Началу тренируемся в режиме практики, затем можно попробовать и на время. Все достижения сохраняются в специальной таблице, которая позволяет наблюдать за ростом нашего интеллекта. В идеале, конечно. Про увлекательность говорить не приходится, но если вы верите в полезность подобных игр, то **Brain Trainer 2** как раз для вас. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

ИЛЬЯ МУРОМЕЦ И СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК

- Жанр: квест
- Издатель: 1C
- Разработчик: PIPE Studio
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Отечественная индустрия развлечений освоила схему «один фильм — одна игра» на твердое «отлично». Качество выпускаемых продуктов, правда, до сих пор остается удручающе низким. В этот раз все вроде бы обошлось — в игру по мультфильму «Илья Муромец и Соловей-разбойник» можно играть без боли и даже местами с удовольствием.

Впрочем, ничего экстраординарного ждать не стоит — **PIPE Studio** делала сопутствующие игры к предыдущим фильмам серии (которые про Алешу Поповича и Добрыню Никитича; эта же компания, кстати, разработала арт-хаусный квест «Полная труба» и интерактивную версию мультфильма «Умлетто»). Вот и третья часть сделана по тем же лекалам: берем узнаваемых персонажей и актеров и делаем старорежимный квест с их участием. Илья Муромец расхаживает по рисованным деревням и лесам, решает простенькие головоломки и развлекается нехитрыми мини-играми вроде «закинь полено в печную трубу». Традиционные квестовые элементы вроде бартера (старик согласится обменять щепотку соли только на свежий выпуск берестяной газеты) и скрещивания предметов — на месте. Графика яркая и красочная (благо у анимационной студии «Мельница» с этим проблем нет), музыка — приятная и не раздражает. В итоге имеем добротную игру по хорошему мультфильму. Всегда бы так. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY

Жанр: квест • Издатель: Microdots • Разработчик: Kheops Studio
Мультиплатформер: отсутствует
Системные требования: 2 (2.5) ГГц, 512 МБ (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Квесты от Kheops Studio сегодня принято ругать. Дескать, застой, скука, все время одно и то же, когда нас уже начнут развлекать ебс. Действительно, их игры — это максимально камерная атмосфера, и точность воссоздания гобеленов в замке разработчикам куда важнее безостановочного действия.

Но на самом деле Kheops Studio делает большое дело — несет в игровые массы образование. За второстепенными сценарными ходами кроется большой объем вполне реальной исторической информации, которая может вызвать у любого игрока, независимо от его возраста, интерес к какой-то личности, историческому периоду, к искусству или науке. Кроме того, все почему-то забывают, что именно Kheops Studio сегодня пытаются внести оживление в жанр, добавляя в свои игры не самые тривальные для квестов вещи. В частности, некоторые герои у них для решения своих задач переоделяются и зарабатывают очки репутации.

Все описанное относится и к **Nostradamus: The Last Prophecy**. История о том, как дочь великого предсказателя по имени Мадлен снимала загадочное проклятие с королевского казема, больше похожа на очередную серию **Nancy Drew**. Непоспешное расследование ожидаемо приведет в подземные казематы с аппаратами, ужасно секретными артефактами и статуями, на которые обязательно нужно что-то поставить. Но до этого Мадлен придется решить уйму самых разнообразных головоломок: тут и астрологические ребусы, и расшифровка записки с использованием кельтского алфавита, и манипуляции с механизмами, и загадки от самого Нострадамуса, и подбор правильных фраз в диалогах. Задачи непростые, но от этого еще более интересные. Поройдет истинного ценителя умных квестов и использование в инвентаре специального чемоданчика с пинцетом, лупой, скальпелем, письменным пером, ножницами и циркульем. Кроме того, Мадлен нужно периодически принимать облик мужчины, используя для этого не только одежду, но и парик, усы и очки. А в некоторых диалогах требуется подобрать нужный тембр голоса.

Принятая, богатая на детали картинка и отличная работа со звуком только добавляют **Nostradamus: The Last Prophecy** глубины. Единственная претензия — вторичность по отношению к некоторым другим проектам студии. И переодетия, и спецприборы в инвентаре, и выбор в начале игры знака зодиака мы видели в **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript**. Да и внешне оба квеста очень схожи.

Nostradamus — игра не для тех, кто любит историю и сложные квесты, не боится трудностей, запастись горячим чаем и терпением, но, вполне возможно, сможете получить от **The Last Prophecy** удовольствие. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ. день РОЖДЕНИЯ МОРСКОЙ КРЫСЫ

Жанр: пушистый квест • Издатель: Новый диск
Разработчик: Lazy Games • Мультиплатформер: отсутствует
Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Отечественные квесты постепенно выходят из сумрака. Компания **Trickster Games**, к примеру, мастерит чудесные абсурдные забавы (см. «Танита, или Морское приключение», а также недавнего «Петрович и все, все, все»). А вот **Lazy Games** и вовсе создали уникальный проект — их «Три маленькие белые мышки» сделаны по технологии кукольной анимации.

«День рождения морской крысы» — уже вторая часть сериала про трех мышек. Первая называлась «Визит морской крысы» и вышла год назад (ну а следующая, кстати, уже анонсирована и будет называться «Пираты Северного моря»). Добрые, милые истории про семейство пухлых кукольных грызунов, где все декорации и персонажи излучают, богато украшены всякими мелкими деталями и сделаны вручную. Придумала и смастерила это богатство Наталья Фадеева, художница по текстилю. Оживила — Алла Гришко, аниматор многих советских мультфильмов. А сюжет такой же маленький и пушистый, как мышки. В домик, где живут миссис Морзел и ее дети — Марта и Мартин — прокрался ворюшка, все перерыл и украл самые ценные вещи. Но даже это событие меркнет в сравнении с тем, что мышиная семья забыла о дне рождения тетушки Эммы, старой морской крысы. Наша цель — разыскать ворюшку, вернуть награбленное добро и помочь приготовить подарки имениннице.

Первая часть, напомним, была хрестоматийным квестом. Теперь серия несколько сменила курс: повествование ведется от первого лица, главным героем стал Нельсон. Мини-игры теперь — основная часть игрового процесса. Их тут великое множество — отсортировать ежу грибы по корзинкам (съедобные — к собратиям, мухоморы — к поганкам), раскрыть картинку, приготовить маме пирог, найти раскиданные по комнате цветные карандаши или найти выход из лабиринта. Строго говоря, за обилием мини-игр теряется основная нить повествования. Разработчики, кажется, слишком увлеклись развивающей частью и как-то позабыли о том, что сказку мало придумать — ее нужно еще и интересно рассказать. Пояснюющие комментарии в этот раз получились слишком затянутыми (кроме того, их нивеля пропустить), а на смену легкому року от группы «Подарки» пришли приятные, но не очень-то запоминающиеся мелодии. Зато по-прежнему радует озвучка — с каким воинствующим напынным пафосом Нельсон заявляет: «Узнаю этот преступный почерк!» — заслушаешься!

Несмотря на то, что «Мышки» — все еще очень уютная и теплая игра. Но разработчики, похоже, еще сами не определились, какой она должна быть. Искренне надеемся, что их эксперименты ведут серию в верном направлении. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

SLEDGE- HAMMER



на трассах с марта 2008

PC
DVD
ROM

TARGET
GAMES

© 2006 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шти" (rshelo@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-76-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука" 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).

бука
BOOK ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

- **Назрел**
- **Stardock Entertainment**
- **Разработчик**
- **Ironclad Games**
- **Издатель в России**
- **1С**
- **Локализатор в России**
- **Snowbird Interactive**
- **Платформа**
- **Galactic Civilizations 2**
- **Серия Homeworld**
- **Серия Civilization**
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Домашняя сеть**
- **Качество диска**
- **1 DVD**
- **Сайт игры**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

исследования — и все, можно лететь дальше. Уже к третьей миссии начинаешь делать это автоматически.

К бою готов

Все вышесказанное можно было бы записать Sins of a Solar Empire в минус, если бы не один факт — Ironclad делали игру не про это. Они стремились дать максимальную свободу, не ограничивая игрока рамками каких-то локальных заданий или чем-то еще. Например, здесь не принято говорить об особенностях каждой расы, потому что любую из них можно повести в совершенно разных направлениях. Что касается флота, то на каждую сторону приходится примерно по 15 кораблей. У каждого есть своя специализация — один создан, чтобы бомбить планеты, другой наделен дальнбойной артиллерией, а третий умеет отвлекать на себя врагов. Причем в зависимости от того, в какую

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Дмитрий Карасев

Sins of a Solar Empire с нетерпением ждали все поклонники Сиды Мейера, студии Stardock и глобальных стратегий вообще. Дело было даже не в том, что Ironclad Games обещали переворот в жанре, а в том, что они подробно описали, что и как именно собираются переизобретать. Что собираются сделать игру, объемами превосходящую Civilization и Master of Orion, при этом в реальном времени, с красотищей «как в свое время у Homeworld» и со свободным временем, чтобы игроки могли ею любоваться. И знаете — свои обещания они сдержали на все 100%. А теперь посмотрим, к чему это привело.

Вне рамок сюжета

Сразу оговоримся — в целях экономии времени Ironclad решили обойтись без кампании, а значит, и без сюжета как такового. Есть лишь завязка, но и она, в отличие от всего остального, новыми идеями не блещет. Жили-были люди, колонизировали

себе космос, а тут откуда ни возьмись возникли чужаки васари (Vasari). Бывшие владельцы половины галактики были изгнаны с насиженных мест существами еще более страшными, чем они сами, и начали скитаться по Вселенной, промышляя грабежом и насилием. Однако конкретно с землянами справиться оказалось не так-то просто — переплавив торговые и научные корабли на крейсеры, человечество болно дао врагу по хватательным конечностям. В самый разгар конфликта на сцене появились Advent, потомки людей, изгнанных когда-то за незаконные эксперименты с биотехнологиями и телепатией (здравствуй, дорогой ты наш Supreme Commander!), теперь горящие желанием отомстить.

Даже отдельных миссий в привычном понимании этого слова — со своей структурой, сюжетом и целями — Sins of a Solar Empire не предлагает. Нас просто высаживают в «песочницу» и оставляют наедине с противником. Песочница эта состо-

ит из отдельных островков активности — планет (или больших астероидов) и небольшого жизненного пространства вокруг них, именуемого Gravity Well. Вся остальная территория остается неиграбельной. Из-за этого любое противостояние начинает напоминать достославный Z с его борьбой за контрольные точки. Вокруг планет действительно крутятся вся жизнь: на них живут люди, которые платят вам налоги, рядом с ними находятся астероиды с металлом и кристаллами (два других ресурса), возле них строятся здания — исследовательские лаборатории, верфи и т.д. А вот на самих планетах можно лишь проводить аграрейды для роста населения и количества построек, которые планета может «прокормить».

Правда, в отличие от той же Civilization, в Sins of a Solar Empire нет никакой возни с инфраструктурой. Обустройство протекает по стандартной схеме: застопил за собой планету, построил необходимые станции (их всего 5-7), параллельно провел



Это, конечно, не самый красивый кадр из Sins of a Solar Empire, но 90% времени вы будете наблюдать именно такую картину.



Последствия «нулевой» репутации — представитель Advent делает индифферентное лицо и отказывается идти на переговоры.

сторону будет развиваться наука, характеристики корабля могут приобретать те или иные нюансы. Думаю, банальные фразы про «тактическую глубину» и «открывающиеся горизонты» можно упустить. Поскольку исход любого сражения в Sins of a Solar Empire зависит именно от того, с чем вы (или к вам) пожаловали в гости, то любое сражение превращается в обмен «приветами»: «Ах, ты к нам с дальнобойными крейсерами? А вот тебе истребители, попробуй поладить». Так что приготовьтесь сначала терпеть обидные поражения — умение грамотно ориентироваться в доступных юнитах придет далеко не сразу.

Конструировать свои корабли нельзя — разработчики решили, что это и без того усложнит игры. Свободу для творчества открывают так называемые Capital Ship, местные аналоги героев: невероятно здоровые, мощные и дорогие корабли, способные накапливать опыт и разучивать умения раша. Вы сами решаете, в каком направлении (или направлениях) их развивать: сделать из него корабль поддержки или превратить в авансоец, а если и правда в авансоец, то кого лучше взять с собой — бомбардировщики или истребители? Учитывая, что подобных кораблей у каждой расы насчитывается шесть видов...

Можно возразить, что наличие вариантов — главное условие любой качественной стратегии. Но у Sins of a Solar Empire есть другой козырь — ее нетопроливность. Да-да, именно козырь. В любой «быстрой» RTS,

где партии длятся от силы полчаса, даже малейшая ошибка означает смерть. Другое дело игра Ironclad: корабли вразвалочку отправляются к месту сражения, не спеша разворачиваются в боевой порядок, после чего с лентой начинают перестрелку. И у вас есть масса времени подумать, почему вашу флотилию не торопятся раздвигать под орех, сделать выводы, перестроиться и встретить врага во всеоружии. Во время одной миссии ситуация может пере-



вернуться с ног на голову не один и не два раза. Причем все зависит от вас, от вашего умения анализировать ситуацию... От себя добавим — мультиплеер делает Sins of a Solar Empire гораздо интереснее. Нет, Ironclad, конечно, выжили из AI все, что могли, но с живым противником ему все равно не сравниться.

Научная рожа

Не отстает от «индустрии кораблестроения» и наука. Перед нами высится даже не древо технологий, а целая рожа. Все технологии поделены на четыре независимых группы. Часть знаний куется в военных и гражданских

научных лабораториях — это разделы науки, отвечающие за корабли и инфраструктуру соответственно. Отдельно живет «лимитный» раздел, отвечающий за предельное число военных кораблей и лимит на Motherships: тут все просто, с каждым новым исследованием увеличивается доступный нам максимум. Наконец, последний раздел отвечает за использование артефактов, каждый приносит определенный бонус — но

артефакты нужно сперва найти, платив на планете проведение раскопок.

Дипломатия не подверглась столь глобальной переработке. Набор опций достаточно стандартен: торговый союз, совместное нападение, прекращение огня и мирный договор (более прочный вариант союза) — вот и весь выбор.

Успешность переговоров зависит от показателя шкалы доверия (от 0 до 100). Заслужить доверие можно двумя способами — либо презентовав соседу некоторое количество ресурсов, либо выполнив квест, который он вам предложит. Собственно, все квесты сводятся к просьбе помочь в военных действиях, но зато в награду можно получить не только «респект и уважуху», но и материальное вознаграждение. С другой стороны, если вы однажды объявите кому-то войну, восстановить подорванное доверие будет практически невозможно.

Что Ironclad действительно удалось блестяще, так это пиратство. Работники ножа и топора играют в Sins of a Solar Empire роль варваров из Civilization, через определенные промежутки

времени отправляясь в набеги. Но вы волны в любой момент назначите вознаграждение за атаку на любого противника, и очередное нападение флибустьеров придется именно на его планету. Анонимность гарантируется, так что дружеских отношений вы ни с кем не испортите. Учитывая, что флотилии разбойников вполне сопоставимы с армиями любой из сторон, пираты превращаются в очень серьезную силу. Нападая они на того, за кого к моменту атаки назначена самая большая цена, так что порой между расами начинается настоящий аукцион с целью перещипать флибустьеров на свою сторону.

Широка галактика родная

Как вы уже поняли, минимализм Sins of a Solar Empire не свойственен. Даже средних размеров галактика — это сложная структура из десятка-другого планет, со сложным лабиринтом туннелей, где события не останавливаются ни на секунду. Вам приходится одной рукой отбивать атаку, другой собирать флотилию для контрудара, третьей подписывать мирный договор, четвертой колонизировать очередной астероид, а пятой принимать рапорт о нападении пиратов. Приходится без конца решать стратегические задачи: на какой фронт бросить все ресурсы? К какой планете направить свои стопы? Звучит сложно, но при этом затягивает не по-детски.

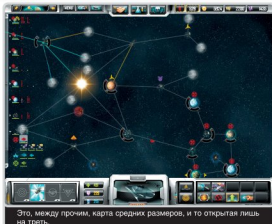
Ironclad с самого начала задавали вопрос: а как игрок должен со всем этим справляться? В ответ разработчики обещали необычную систему управления, так называемое «Имперское древо». Справа от вас находится список известных вам планет, выбрав одну из своих, вы сразу получаете весь набор опций —



Фрегат Kamak Assault можно натренировать так, чтобы он бил редко, но очень метко.



С этим летающим танком земляны дизайнеры Ironclad явно не мучились.



Это, между прочим, карта средних размеров, и то открытая лишь на треть.



По здешним меркам этот взрыв весьма и весьма скромн.

агрегиды, строительство станций, заказ кораблей. Щелкните другой кнопкой — и появится список пиктограмм, которые обозначают находящиеся в системе корабли и постройки. Выбираем корабль и одним щелчком отправляем его к нужной планете. То есть при желании можно провести практически всю игру вообще не сдвигаясь с места. Правда, действовать приходится в основном методом научного тыка — запомнить, какая из двадцати пиктограмм что обозначает, практически невозможно.

Но это мелочи. Интерфейс в Sins of a Solar Empire заслуживает самых лестных слов. Такие мелочи, как возможность объединять корабли в группы и назначать для них горячие клавиши, можно даже не упоминать. Как вам, например, приказ дожидаться остальной группы, прежде чем вступить в сражение? Или команда удирать при виде превосходящих сил противника? Можете не сомневаться, все указания AI выполнит в точности так, как от него требуется. Пожалуй, главный просчет — отсутствие мини-карты. Да, космос на экране можно масштабировать по своему желанию — покрутив колесико мыши, вы превратите занимающий весь монитор крейсер в схематичное изображение галактики. Но все же было бы удобнее сделать один клик по карте, чем прыгать вверх и вниз.

Кстати, возможность таскать камеру как вздумается позволя-

ет оценить обещанные Ironclad красоты. И здесь разработчики остались верны своему слову. Разноцветный космос — то небесно-голубой, то кислотно-зеленый, то кроваво-красный — каждый раз придает происходящему особую атмосферу. Масштабные взрывы кораблей и волшебный свет пространств в них туннелей,



по которым крейсеры отправляются в путь, просто завораживают. Планеты, на которых во время игры кипит своя жизнь, это нечто. Дизайн кораблей индивидуален для каждой из рас — серые угрюмые коробки землян не спутаешь с хищными

формами крейсеров Vasari или плавными линиями Advent. Положа руку на сердце, признаем: требовать от Ironclad после всей проделанной работы еще и феерического дизайна было бы уже слишком, но даже здесь они не позволили себе дать слабину.

У Sins of a Solar Empire есть лишь одна проблема — все его достоинства одновременно являются ее же недостатками. Плавать любят все, но профессиональных дайверов — единицы. А игра

требует нешуточной усидчивости — по сравнению с «марафонскими» миссиями Sins of a Solar Empire «Цивилизация» порой кажется забегом на стометровку.

Проблема еще и в том, что никто не спешит помочь освоиться в огромном мире игры. Четыре коротких миссии обучения содержат исключительно инструкции «куда нажимать». А дальше нас выбрасывают в открытый космос. Руководство пользователя объясняет основы игры, но все остальное приходится постигать на собственном опыте.



Ironclad явно опередила время. Лет через 200-300 их игру наверняка будут использовать космические офицеры в качестве учебного пособия. А сейчас она способна напугать даже поклонников невротических варгеймов. Ironclad создала игру с идеальным, до блеска отточенным геймплеем — но она получилась настолько большой, что оплыть ее сможет далеко не каждый. Может быть, Sins of a Solar Empire действительно станет вековой в истории, как StarCraft в свое время начал отсчет нового этапа в истории RTS. Может, получит приз как «лучший не-хит года» и обзаведется небольшой когортой преданных поклонников. Сказать тут можно лишь одно — время покажет. ■

Ironclad своей глубиной способна напугать даже бывалых ветеранов Master of Orion и Galactic Civilizations. Массивное древо технологий, огромный простор при комбинировании флота, сражения поистине галактического масштаба — не мудрено растеряться. Плавность

✓ РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ironclad взяли все лучшее от RTS и глобальных стратегий и сделали нечто совершенно новое. Горюха в жарке действительно осталась, но не факт, что его винит все. Да, это игра не для всех, но Sins of a Solar Empire стоит как минимум познакомиться — а вдруг именно для вас она станет игрой года?

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО



DEATH TRACK

ВОЗРОЖДЕНИЕ



- **Надатель** TS
- **Разработчики**
 - Extreme Developers
 - KramX Productions
- **Платформа** PC
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Около DVD
- **Сайт игры** www.dreamdayofwar.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

ПРАВДА О ДЕВЯТОЙ РОТЕ

Станислав Полякин

Для большинства из нас «9-я рота» — это такая кляуза, что хоть святых выноси, плюс слоган «они хотели, чтобы их любили», доярка по прозвищу Белоснежка, Федор «Хохол» Бондарчук и эпизод с гипсовым фаллосом. Как бы вы ни относились к переводчику Дмитрию Пучкову, необходимо признать, что фильм Бондарчука оказался той еще профанацией. Федора Сергеевича гораздо больше волнуют алые маки, на фоне которых можно снять красивые (в представлении современного российского кинематографа, конечно), чем собственно история. Так вот, после премьеры «9-й роты» Пучков выступил на своем сайте с обличительной речью в адрес создателей фильма, указав на ряд драматических расхождений. Того факта, что бой на высоте 3234 происходил ночью, а кругом лежал снег, хватает, в общем, за глаза. Когда же узнаешь, что никакого единственного выжившего Лютого не бы-

ло и в помине, за режиссера становится как-то совсем неудобно. А вот за отечественный игровострой — неожиданно наоборот.

В ногах «Правды» нет

Рекордное количество моих знакомых (четыре), людей от игр бесконечно далеких, предполагали, что «Правда о девятой роте» — это какая-то RPG. В крайнем случае, квест. Авторы (среди которых — дебютанты Extreme Developers, продюсерская компания KramX Productions и Дмитрий Пучков) по поводу геймплея действительно сообщали что-то невнятное. О самой механике говорилось мало, зато постоянно звучали слова «реализм» и «реконструкция».

Так оно, в общем, и есть. «Правда о девятой роте» — это такой набор экшен-мизансцен, 7 коротких зарисовок, каждая из которых — ключевое событие той самой ночи на высоте

3234. Место действия — по сравнению с самыми заштатными шутерами про войну (любую) — просто лянчок 10 на 15, яблоку негде упасть.

Каждое сколько-нибудь важное событие той памятной ночи обыгрывается в обязательном порядке, будь то героические действия пулеметчика или разнос амуниции по позициям с перебежками между кладками и периодическими «ложисья». Ложиться надо обязательно — симуляция ранения или контузии выполнена в духе времени и доставляет сугубо неприятные ощущения. Один и тот же временной отрезок обыгрывается с точки зрения разных лиц, так что в итоге вы очень четко представляете себе, что именно произошло и почему.

Содержание каждого эпизода довольно стандартно, все это мы уже видели в миллионе игр хотя бы про Вторую мировую. Удивить кого-то миссиями за корректировщика, всю доро-

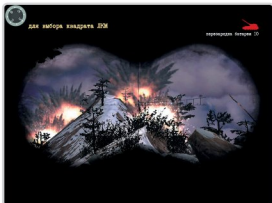


гу высматривающего врага в бинокль, нынче уже нельзя, но тут у авторов есть очень мощный козырь — все это на самом деле было. Именно так, именно в такой последовательности.

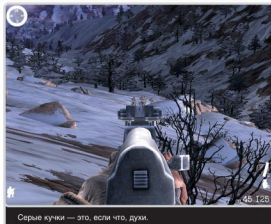
Вся беготня сведена к минимуму: как правило, в начале каждого эпизода герой застает себя уже на боевой позиции, с четкой поставленной задачей. Выполнение 90% целей основано на единственном принципе — «смотри в оба». Сначала — в прицел пулемета, потом — приложившись к мушке АКМ, затем — через бинокль коррек-



В исторической справке нашлось место даже Бен Ладену.



«Леща, ты только скажи куда, я папюку!» — отношения между корректировщиком и артиллеристом. Фраза, надо думать, была произнесена в реальной жизни.



тировщика и, наконец, в оптику снайперской винтовки. Правда, смотреть нужно по-разному: если задание корректировщика состоит в поиске плотно сбитой толпы духов и дальнейшей наводке на нее артиллерии, то снайперу, посаженному снимать десяток прикрывающих атаку душманов, придется обшарить все окружающие его склоны в двухстах десяти коричневых точек. При этом важно знать, что черная бегущая точка — это уже не твой клиент, а запас патронов, конечно, ограничен. Иногда точки все-таки вырастают в маленькие фигурки, и совсем уж редко — в фигуры крупные. Душман в полный рост перед твоим носом, как правило, означает, что боевая задача накрывается медным тазом. И вот еще нюанс: между тобой и противником — добротные минные поля, так что никак их «вперед, за ридину!».

Передаваться предостой сидя, лежа, ползком и очень редко — стоя.

Законы жанра

Отрезок в 12 часов, за которые произошла битва на высоте 3234, для полноценной игры сам по себе очень мал (хотя и

насыщен), что заставило авторов как-то вертеться, чтобы на выходе дать хотя бы полтора часа экшена. Примерно столько и выходит, особенно если заранее не знать, откуда пойдет враг. «Правда о девятой роте», как и планировалось, не особо напрягает игрока. Привычные жанровые рефлексии можно оставить на входе — пригодится разве что меткость. Для решения проблемы ее нужно просто понять (а точнее — найти). Приказы просты, потеряться при наличии карты и компаса (да и он не нужен) просто невозможно, а враг довольно бесхитростен.

И вот тут начинается самое неприятное. Являясь по содержанию набором в меру примитивных экшен-зарисовок, «Правда о девятой роте» должна заинтересовать вас своей атмосферой. То есть надо очень четко понимать, что последовательность из коротких уровней, пусть даже исторически достоверных, не повод для покупки. Потому что все это мы могли узнать из других источников, включая одинминутный документальный фильм режиссера Пучкова. Цель игры в данном случае — передать вам историческую справку в ощущениях. Чтобы вы лично, на своей шкуре поняли, что и как произошло в ту ночь. А это, между прочим, очень сложно. Потому что атмосфера никакой исторической справки не достигаете — нужны пресловутые технологии.

Звук играет в «Правде» ключевую роль, и проблем с ним почти нет. Разве что есть вопросы к особенностям местной акустики. В горах действительно можно услышать весьма далекий крик, но не до такой степени, что произнесенное в двухстах метрах «Аллах акбар!» слышалось так, будто враг в пяти метрах за твоей спиной. Зато об актерах и их работе — исключительно лестные отзывы.

Визуально «Правда о девятой роте», конечно же, ни на что не претендует. КранК и Гоблин не раз говорили, что у игры другие цели и задачи, что это не *Call of Duty*. Главное, в общем, «чтобы человек был хороший». Мы бы рады разделить эту позицию, но проблема в том, что игре нужны современные технологии. Авторы, безусловно, хотели сказать нам что-то ценное, но в их словах о важности посылы скрыто завуалированное лукавство. Уровень исполнения «Правды» оттолкнет от нее многих игроков, сегодня к любому интерактивному медиaproдукту предъявляются серьезные требования и благородный посыл, к сожалению, сработает далеко не для всех. Паразитный парадокс, но если бы «Правда» была исполнена на уровне хотя бы прошлого года, послание дошло бы до куда более широкой аудитории. А так... В общем, представьте себе первые час-

ты Tom Clancy's Rainbow Six. Подобным образом сегодня не выглядят даже бюджетные шутеры вроде *Marine Sharpshooter*.

Тем, кто останется с Extreme Developers, КранКом и Гоблином до конца, откроется обширная историческая справка, которую игра демонстрирует между миссиями. Просвещение тут — вещь сугубо добровольная. Прошел уровень — ознакомься, если хочешь, с историческими подробностями, биографией героя, которую он сам, собственной рукой выводил на клетчатом листочке в 1988 году. Или с техническими характеристиками только что опробованного СВД. Справочного материала, на самом деле, предоставлена уйма. Было бы желание.



В придуманном Extreme Developers и КранКом сотоварищи жанре документального шутера, в сущности, нет никакой революции, но идея допословного, скажого интерактивного опыта — хороший вектор развития для скриптовых экшенов. Так действительно сегодня не делает никто. В этом смысле «Правда о девятой роте» полезна для всей индустрии. Осталось только сделать так, чтобы она стала интересной еще кому, кроме группы энтузиастов. Мы, если что, поддержим. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

☒ **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**

☒ **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивная реконструкция битвы на высоте 3234. Благодарней, безусловно, поспит, проносятся которым мешает историческое исполнение.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ **7.0**

ГРАФИКА

★★★★★ **4.0**

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ **7.0**

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ **8.0**

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



CONFLICT

DENIED OPS

Алексей Моисеев

Компания **Pivotal Games** всегда старалась следовать моде. Когда все сходило с ума по реализму и тактическому геймплению, она сделала две части **Conflict: Desert Storm**, снижавшие немалую популярность. Народ заинтересовался Вьетнамом — **Pivotal Games** тут как тут: выпускает **Conflict: Vietnam**, а народ его покупает. Потому что модно. Террористы стучатся в каждую дверь и грозятся устроить джихад? Тысячи игроков дают им отпор в подоплевающей как нельзя кстати **Conflict: Global Storm**.

Сейчас из каждого закоулка слышится слово «казуал», а выпускать шутер без кооперативного режима уже считается неприличным. Вдобавок набирает обороты мода на buddy-эшны (**buddy** — приятель, дружище), где пара главгероев сначала делает вид, что терпеть друг друга не может, а потом становится не разлей вода. Так вот, все это, причем одновременно, попыта-

лась объединить **Pivotal Games** в **Conflict: Denied Ops**.

Простите, а мы знакомы?

Самое страшное, что может случиться с **buddy**-эшном, — скучные, клишированные, невыразительные герои. В **Conflict: Denied Ops** клишированностью пахнет за версту. В роли центральных персонажей, которые, напомним, должны вызывать у игроющего хоть какие-то эмоции, выступают вечно урюмый и не в меру серьезный снайпер Грейс с двухстворчатой щетиной на лице и развеселый негр Лэнг с вундерливым пулеметом и огромной базукой за плечами.

«Герои как герои», — подумает игрок и будет не прав. В этих героях не было бы ничего особенного, не вздумай **Conflict: Denied Ops** прикидываться игрой для двух закадычных друзей. Здесь Грейс и Лэнг постоянно пытаются доказать, что они не просто

ударное звено из двух человек, а самые настоящие приятели: Грейс вечно ворчит на Лэнга и называет его салагой, Лэнг в ответ огрызается бородатыми шуточками и обращается к напарнику не иначе как «братан». Все бы ничего, да вот только за паузой у героев нет никакой истории, никакой интриги. Персонажи получились плоскими, как рисунок на бумаге, которому забыли добавить тени и перспективу. А потому все их шуточки и переругивания вызывают весьма странное чувство неуместности. Как будто к вам кто-то совершенно неизвестный подошел на улице, обнял по-приятельски за плечи и пригласил посидеть в баре и вспомнить былые годы.

Подоплека всего происходящего заезжена настолько, что уже серьезно не воспринимается, наверное, уже никем. Весь сюжет укладывается в несколько предложений. Венесуэльский генерал с типичным для диктато-



ров именем Рамирес захватывает власть в стране и начинает протаскивать ядерным оружием перед носом у демократических держав. Последним в лице США это, естественно, совершенно не нравится, и они посылают нас, дабы мы нашли и арестовали негодяя. Сам генерал меж тем сошелся с русской мафией. В логове у мафии, что характерно, бродят пьяные в стельку охранники и повсюду разбросана стеклянная тара. Полный набор, в общем.

Как вы уже, наверное, догадались, Грейс и Лэнг не расстаются друг с другом ни на одну миссию. По идее, все должно



Патроны к основному оружию бесконечные, а чтобы пополнить запас гранат или ракет, надо смежно порыться вот в таких ящиках.



Несколько раз нам пускят за рычаги боевых машин, но управлять ими настолько неудобно, что окончания этих поездок ждешь с нетерпением.

ЖАНР

Экшен

- Написать: **Edios Interactive**
- Разработать: **Pivotal Games**
- Издатель в России/ликезитор: **1C**
- Платформа: **■ Series Conflict**
■ BlackSite: Area 51
- Мультиплеер: **■ Интернет**
■ Локальная сеть
- Объем: **Около DVD**
- Сайт игры: **www.conflict-deniedops.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео



К винтовке Грейса прикручена камера, позволяющая отстреливать врагов носы, не высываясь из-за укрытия.



Через секунду на воздух взлетит газовый баллон на переднем плане, а от всех щиков останутся лишь щепки.

крутиться вокруг грамотного взаимодействия двух персонажей, и это почти удалось. Специализация у героев разная, стили игры за каждого из них разительно отличаются. Грейс тише и быстрее Лэнга, но очень уж охотно склевывает ласты, а потому должен постоянно сидеть в укрытии и снимать головорезов меткими выстрелами в голову из-за угла. Лэнг, напротив, мужик крепкий, предпочитает идти в открытую, изредка прицелившись для того, чтобы отдышаться. Если вдруг кого-то из героев хватит инфаркт от переизбытка свинца в организме, у второго есть три минуты, чтобы прошептать на ухо несчастному «вставай», сделать укол из бездонного шприца-пистолета и тем самым поставить приятеля на ноги.

Звучит все это довольно неплохо, правда ведь? Два разных персонажа, взаимопомощь, да к тому же простейшее управление напарником всего одной кнопкой (ну ладно, трем, если брать в расчет бесполезные гранаты и команду «прикрывать позицию»). Как обычно, все портит искусственный интеллект. Причем в голове у напарника мозгов более или менее хватает, хотя и он, бывает, лезет под огонь вражеских пулеметов и прыгает за бочки с горючим. Регулярным мельканьем в нашем прицеле напарник тоже не брезгует. Хотя справедливости ради надо сказать, что за секунду до того, как приятельская голова окажется на линии огня, она предупреждает об этом криком: «Не стреляй, свои!» (неплохая, кстати история, идея).

А вот поведение врагов никому не годится. Они явно действуют в согласии не с самыми разнообразными скриптами. Сколько бы мы ни участвовали в одних и тех же перестрелках, враги ведут себя абсолютно одинаково: прыгнут за один и те же укрытия, выбегут из-за угла, как японские электрички, то есть строго по расписанию, кидают гранаты только туда, куда им разрешил господин разработчик. Не самый удачный вариант, когда в игре предусмотрен кооператив. Проходится с другом во второй раз — то же самое, что и в первый, интересного мало.

Но самое гнусное в поведении врагов — респавн. Неотвратимый, подлый и беспощадный. Стоит открыться от только что убитого террориста, как вы тут же получите заряд свинца в зад от его двойника. Убейте его, отвернитесь на несколько секунд, и на его место встанет третий, четвертый, N-дцатый боец. А сколько нехороших слов вырвется из ваших уст, когда в бог знает какой раз из только что зачищенной комнаты приблизит боевик с выключенными глазами и положит обоих героев одной очередью! Пока не поймем, что останавливаться нельзя ни на секунду, надписи «Задание провалено» будет украшать монитор с завидной регулярностью.

Впрочем, надежда увидит в следующий игре серии приличный AI все-таки остается, ведь отказались же разработчики от ограничения на два сохранения в течение миссии. Так что сохраняться на здоровье! И ва-

шим нервным клеткам будет сухо и комфортно.

И все же

Если вы прочитали весь негатив сверху и решили, что ничего хорошего в игре нет и обходить ее надо за километр, то вот вам немного позитива, который может изменить ваше мнение. Дело в том, что в Denied Ops играть интересно. Интересно всего один раз (никакой кооператив тут не спасет), интересно не «взаклех», а «час-другой пострелять после трудового рабочего дня». Освоиться с игрой просто, от постоянного экшена благодаря бесконечным врагам скучать некогда. Ближе к середине так и вообще огонь в глазах вспыхивает, ибо игра начинает преподносить интересные ситуации и ставить неслابые задачи, вроде преодоления небольшого ущелья под минометным огнем и постоянным отстрелом негодяев, наседаящих спереди, сбоку и сверху. После каждой успешной миссии начальство выдает нам апгрейды для оружия, отчетно становится еще веселее.

Веселю способствовать и довольно шустрый движок. Картинку он выдает по нынешним стандартам весьма среднюю, зато имеется разрушаемость. Особенно интересно играть за Лэнга с пулеметом в руках. Выходящий в поле и очередь от бедра устраиваешь такто, что на сердце становится тепло, а на лицо распыляется довольная улыбка. Взлетают на воздух бочки с соляпкой и газовые баллоны,

крошатся в щепки ящики, фанера и стекла, а то, что не крошится, весело прыгает по полу и падает со столов и полок.

Так что пройди один разок Conflict: Denied Ops можно и нужно. Это середнячок по всем параметрам, но середнячок в хорошем смысле этого слова. Как хороший фильм класса B, который посмотришь и забудешь, но во время просмотра получишь простое человеческое удовольствие и дашь мозгу отдохнуть от повседневных забот.



ПЕРЕВОД.

Локализаторы, видимо, тоже восприняли весь сюжет как шутку, а потому перевели игру с юмором. Если в оригинале весь этот бред про сумасшедшего генерала и ядерное оружие подавался на полном серьезе, то в русской версии от серьезности не осталось и следа. Диктор обо всем этом вещает нарочито будничным голосом, которым рассказывает о прошедшем дне за семейным ужином. Голос Лэнга соответствует всем стереотипам о неграх, а Грейс лупит прикладом по носам террористов со звуками: «Н-на!» Ну а наше начальство голосом злого гения в исполнении Бориса Ренгута рассказывает о происходящем вокруг и называет двух головорезов «господами» (в оригинале «gentlemen», но это было не так комично). Если бы переводчики не добавили эту щепотку юмора, играть было бы на порядок скучнее. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивный боевик класса B с кучей недостатков, а который, однако, все равно интересно играть.

ГЕИМЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ХИТ CODENAME: PANZER™ ВЕРНУЛСЯ!

МНОГООБРАЗИЕ ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ

РАЗВИТАЯ СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ВОЙСКАМИ

ВЫСОКАЯ СТЕПЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ

УНИКАЛЬНЫЕ АПГРЕЙДЫ ТЕХНИКИ



PANZERS

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

МОШНЫЕ ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

РАЗУМНЫЕ ВРАГИ

**ВТОРАЯ МИРОВАЯ - УЖЕ ИСТОРИЯ,
НАЧАЛАСЬ
ХОЛОДНАЯ ВОЙНА!**

[illegible]

Pre-1943

- Написать
- Новый диск
- Разработчик
- Ice-Pick Lodge
- Платформа
- Моп. Утеки
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков
- Оцен. DVD
- Сайт игры
- www.humongame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ТУРГОР

Кирилл Волошин

Попытки идентифицировать «Тургор» не кажутся столь безнадежными, если поместить этот проект в пространство синематографа. «Тургор» — настоящее авторское кино, концентрированный арт-хаус. Местами претенциозный, местами нескладный, почти всегда трудный для понимания и набитый символизмом, как троянский конь.

Николай Дыбовский сотоварищи уже вторую игру подряд запирают нас в замкнутом пространстве, которое заполнено увяданием, болезнью, странными обитателями и собственными страхами. А потом выбрасывают ключи от двери, переводя на песочные часы и предлагают найти выход.

Братья и Сестры

В «Тургоре» такой тюрмой выступает некий Промежуток. Здесь живут Сестры — полуголые девушки, которые, как и наш герой, отчаянно нуждаются в Лимфе. Она представляет собой не кровь, как можно было подумать, а различные Цвета — в их первоначальном, метафизическом смысле. Цвета пурпура, янтаря,

изумруда, лазури и прочих оттенков радуги вырастают в виде растений на каменной почве, покрывают стволы деревьев, рождаются в жилах рудников. Игрок собирает их, помещает в собственное тело, где Лимфа заполняет специальные емкости — Сердца (их для лучшего понимания можно сравнить с различными человеческими органами). Цвет прорастает в них, пускает ростки, которые превращаются в Нерву — цветоносные сосуды, питающие тело. Чем больше цвета в Нерве, тем крепче тело, тем больше в нем жизни и тем меньше ощущается пресс времени.

Дело в том, что с каждой минутой, проведенной в игре, собранные Цвета постепенно испаряются. Соответственно, уменьшается столбик жизненной энергии, который можно поддерживать проращиванием Цвета в Нерву. Но и там он не будет цвести вечно. Тут кроется краеугольная вещь: Лимфу из сосудов забирают не только неумолимое время, но и мы сами. Пророщенные в теле и взятые оттуда Цвета являются

единственным ресурсом, позволяющим совершать какие-либо действия в этом мире. Им мы питаем Сестер — взамен они открывают в нашем теле новые Сердца и пропускают дальше по карте Промежутка. Во-вторых, чтобы собрать Цвет, его нужно сначала потратить — насытить им деревья, которые дадут плоды на следующий день или открыть с его помощью жилу в руднике. Цветом же мы и сражаемся. Среди противников — огромные твари в рудниках и заповедниках. А также Братья (они же — Охотники), которые считают себя хранителями этого мира и кормильцами Сестер, а на самом деле паразитируют, пожирая взращенный нами Цвет, запрещая отдавать Лимфу и проращивать ее в себе. Метафора понятна: жизнь — это не только брать, но и отдавать.

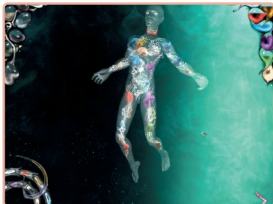
На этом фоне конечная цель игрока — насытить полностью свое тело Цветом (это состояние и называется тургором), чтобы вырваться из Промежутка в загадочный Верхний мир, — поначалу кажется нереальной: Цвет словно протекает сквозь пальцы. Но ме-



ханика игры предполагает, что игрок будет грамотно и равномерно высаживать сады, с секундометром в руках высчитывать свои передвижения между локациями по глобальной карте, аккуратно поощрять рудники, искать подходы к каким-то конкретным Сестрам, не расстраиваясь на всех, ловко сражаться и по возможности избегать встреч с Братями.

Художественный стриптиз

«Тургор» — удивительно емкая игра. Например, тут нашлось мес-



Эта камера обзора заменяет экран характеристик заодно с инвентарем. Кстати, вы видите персонажа в состоянии того самого «тургора».



Синий цвет увеличивает скорость перемещения, красный — ярость, желтый — метаболизм, зеленый — защиту.



Эта Сестра достигла турсора — все, надеемся, согласны, что оно того стоило?

то, км, эротике. У каждого Брата есть свои Сестра, и отдавать Лимфу чужой девушке — табу. Зато когда вливается в нее живительный Цвет, она исполняет стриптиз, меня стартовые позы в зависимости от того, как плотно вы с ней общаетесь. Это такие ни к чему не обязывающие приватные танцы, эксплуатирующие заштыте в любого здорового мужчину механизмы.

Кроме того, «Турсор» — это RPG, игра для настоящих манчинов. По сути, она построена на прокачке себя и ключевых персонажей, чтобы в финале достигнуть глобального повышения уровня (турсора) и увидеть титры. Есть и более прямые параллели с ролевым жанром: вкачанная персонажка Лимфа увеличивает не только жизненные запасы тела, но и влияет на семь разнообразных параметров героя. За каждый из них отвечает свой Цвет. В силу местной специфики параметры постоянно плавают то вверх, то вниз, заставляя прокачивать какие-то конкретные показатели, в зависимости от текущей ситуации. Цвета в таком разрезе выступают аналогом experience-очков.

Наконец, «Турсор» — еще и симулятор рисования. Чтобы выполнить то или иное действие, нужно не просто потратить Цвет, а нарисовать или определенный Знак, который выступает аналогом магических заклинаний. То есть, как в *Arx Fatalis* или *Darwinia*, мы выходим мышью какие-то кружева, получая нужный эффект или впуская расстривая

«ману» (то бишь Цвет). Все Знаки поданы на четкие группы: социальные (позволяющие общаться, выплывать у Сестер какие-то тайны, отдавать Лимфу); экономические (открывающие жилы в рудниках и выкачивающие оттуда Цвет) и, наконец, боевые, с помощью которых мы калечим врагов и ставим защитные барьеры. Плюс есть парочка специальных Знаков на особые случаи. Поначалу доступны только базовые, новые постепенно открывают Сестры или вы находите их сами.

Философия в цвету

Всю эту конструкцию кое-как удерживает местный сюжет. В Промежутке есть свои правила и табу, свои касты, теология, легенды, страхи, сомнения и интриги. Рожденный где-то на заворках герой одним представляется новым Братом, другим — неким Мессией, который избавит Сестер от тирании, выведет их в дивный Верхний мир, мечты о котором приравнены к ереси. Впрочем, это только один взгляд. Сами Сестры — те еще штучки, о чем постоянно предупреждают Брату. Девушки постоянно интригуют, клеветают друг на друга, заекают в свои сети, общаются и угрожают.

Получается самая настоящая ролевая игра, где мы действительно отыгрываем роль. Именно тут и выступает наружу главный посыл «Турсора», который возмывает над всеми остальными ее

Искусство в массы (конкурс)

Многие наверняка обратили внимание, что в «Турсоре» совершенно шикарный арт. Их автор — художник Ice-Pick Lodge Наталья Горбунова — помимо уже известных полотен во время КРИ 2007 нарисовала еще одну, уникальную картину «Сестра» (холст, масло).

Так вот — уникальный случай! — мы с радостью отдадим эту картину любому, кто наиболее точно скажет, на каких персонажей известных художественных произведений (картин, книг и так далее) похожа каждая из 11 Сестер в «Турсоре» (рассмотреть внимательно их можно или в игре или на ее официальном сайте). Свои версии с можете присылать по адресу sister@igromania.ru до 31 марта включительно. Приложенные изображения значительно увеличивают шансы стать обладателем этого без сомнения уникального полотна и других призов.



составляющими. Как и «Мор. Утопия», это игра об ответственности за свои решения, о том, что только от нас зависит, какой будет наша жизнь: изначально она представляет собой пустой сосуд, который мы сами наполняем цветом своих желаний, принципов и моральных алгоритмов. Ну и, конечно, это метафора творческого, личностного прорыва, вдохновения. Промежуток — состояние между жизнью и существованием: мы можем стремиться, выплывать жизнь и дарить ее окружающим, отдавать часть себя, чтобы в итоге развиваться, узнавать и познавать. А можем держать все в себе, не тратить, не лезть и не мечтать, оставаясь довольным тем, что есть, и яростно отставляя право на свою личную скорлупу. И в таком разрезе каждая Сестра представляется не просто полуголой танцовщицей, а нашими возможностями, шансами в этой жизни: упущенными, загубленными или использованными.



Вся эта философия и символизм реально задействованы: игра стимулирует медитативный подход, заставляет не думать, а именно размышлять, искать образы, проецировать и заглядывать в себя. Без метафизики она в лучшем случае распадается на неравноценные части, в худшем — в недоумении удаляется.

Здесь кроется ключевая

проблема «Турсора». Описанного выше единения с игрой может попросту не случиться, если вы не захотите ее принять. То есть если вы не готовы разбираться в тавтологическом символизме, не готовы увидеть в приватных танцах несомненно заложенные там метафоры, «Турсор» покажется претенциозной глупостью, нагромождением невнятных абстракций. А испугаться есть чего: полуголые девы, вязкий текст, обилие терминов, затянутый процесс сбора Цвета. Особенно это чувствуется в начале. Нас заставляют по несколько дней игрового времени блуждать между парой локаций, сначала сажая Цвет, потом собирая его, ожидая, когда прорастет новый... Занятие, безусловно, концептуальное, но затянutos даже по меркам готового к подобной эстетике игрока.

При этом местами «Турсор» — зрелище практически завораживающее. Тут очень хочется обратиться к авторам вообще и Николаю Дубовскому в частности, который со страниц нашего журнала, не далее как в прошлом номере, поощещал уйти в бесспорный творческий отпуск. Друзья, у вас, кажется, начало получаться говорить с нами на одном языке. «Турсор» уже напоминает игру, а не театральный эксперимент. Игру неровную, местами разрозненную, местами надуманную. Но игру, в которой некоторым уже хочется разбираться. Не оставляйте, пожалуйста, попыток. Третий заход нас крайне интересует. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

RPG для «искобанных»: с Цветами вместо experience-очков, абстрактным миром вместо привычных декораций и многогранной психологией, у которого, социальная, продвигается дружба и крайняя высший порог вхождения. Мы, если что, предупредили.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА
★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- Издатель: **505 Entertainment**
- Разработчик: **House of Tales**
- Издатель в России/платформатор: **Новый диск**
- Платформа: **The Moment of Silence**
- Мультиплеер: **Отсутствует**
- Объем: **Один DVD**
- Сайт игры: **www.overclocked-game.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

1,6 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

OVERCLOCKED

Киррил Волошин

Немцев из **House of Tales** по-прежнему живо интересуется тема противостояния одинокого маленького человека и огромной государственной машины. Интересует не разухабистым экшеном и возможностью сделать из героя Рэмбо для клерков, а тем, что творится внутри у этого самого клерка. Об этом была **The Moment of Silence** — нетривиальная киберпанк-адвенчура 2005 года выпуска. Об этом и новый проект **House of Tales** — психологический триллер **Overclocked**.

Назад в настоящее

Overclocked и выглядит, и во многом играется как эталонный «**The Moment of Silence** сегодня» — киберпанк с его мегакорпорациями будущего и амбициозным электронным разумом немцы сменили на наши дни и честолюбивый Пентагон. Соответственно, здесь совершенно новая история, но прежними остались место действия (Нью-Йорк), навалившееся вдруг на маленького человека одиночество, капли дождя на окнах и меланхолия с правом на надежду. А главное — здесь все то же лирический герой: мужчина, переживающий кризис среднего возраста, многократно усиленный личной драмой. Он любит долгие беседы, виски, смотреть в окно, а в качестве основного средства решения встающих перед ним проблем использует КПК-коммуникатор.

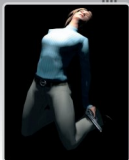
Но **Overclocked** не клон. Немцы внимательно проанализировали критику предыдущего проекта и сделали ожидаемый вывод: и сюжет, и его подача должны быть острее, интереснее. В итоге **Overclocked** использует структуру кинофильма **Memento** — действие здесь развивается в обратной последовательности, от конца к началу.

Занимательный психоанализ

Судебный психиатр Дэвид Макнамара вызван из Вашингтона, чтобы реконструировать загадочную цепочку событий, благодаря которым пятеро молодых людей оказались в психиатрической лечебнице Стейтен-Айленда. Он шаг за шагом вытаскивает из их памяти обрывки произошедшего, начиная с последних дней и заканчивая тем, с чего все началось. У всех пятерых имеется внушительный набор аргументов, чтобы осложнить жизнь судебному психиатру: шок, временная амнезия, приступы страха или агрессии плюс весьма экстравагантный способ попадания в лечебницу. Девушка Лаура, например, стоя посреди улицы голишом, паля из пистолета в воздух.

Возня с пациентами — крайне увлекательное занятие: мы применяем гипноз, записываем в КПК и даем прослушать подросткам рассказы их соратников по несчастью, ищем предметы или слова, которые могли бы за-

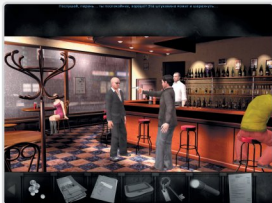
пустить нужную цепочку ассоциаций в их памяти. Но самое любопытное, игра дает возможность принять личное участие во флэшбеках, которые благодаря стараниям Дэвида посещают молодых людей. Экран в этот момент делится надвое: на одной стороне мы видим Макнамару, сидящего у кровати пациента, на другой — подростка, которого берем под свое управление. Ну а дальше начинается любимый киногерой конца девяностых: мы бродим по каким-то неизвестным казематам прошлого, транслируя увиденное в настоящее, — то есть Дэвида, который, в свою очередь, уточняет, задает встречные вопросы и записывает услышанное. Созерцанием и беседой дело не ограничивается — периодически нужно решать загадки, подбирать и применять предметы, вводить коды и т.д. Воспоминания постепенно выстраиваются в связную картину, демонстрируя одни и те же события глазами разных участников.



Все это помножено на замечательное чувство ритма: рассказывая свою историю, **House of Tales** не торопится и не затягивает действие, откатывая пленку назад и раскрывая подробности в идеальном темпе. Оторваться от **Overclocked** можно с большим трудом, это вообще один из немногих квестов последнего времени, обладающий темпом хорошего триллера. Редкое для жанра свойство.

Как и любая по-настоящему хорошая история, **Overclocked** не ограничивается центральной сюжетной коллизией. Дэвид уходит из больницы, возвращается в

Местами **Overclocked** дает пример убедительной человеческой драмы.



Движок The Moment of Silence перетряхнули, но в 2008 году он смотрится в лучшем случае удовлетворительно.



Чтобы снова выйти на контакт с пациентом и попасть в его воспоминания, приходится повозиться с записками других тайндетжеров в коммуникаторе.

гостиницу, звонит жене, беседует с портье, пьет виски в баре, ложится спать. Из этого по обрывкам складывается его личное дело: хронический неудачник, без пяти минут брошенный муж, психиатр, не умеющий справиться с собственными проблемами, человек, от которого отвернулся лучший друг. Кажется, все ополчилось против него: коллеги из больницы, детектив, пьяница в баре и даже банкомат, отказывающийся работать с кредиткой.

В конечном счете Overclocked несколько смещает акценты в сторону самого Дэвида и его личной драмы. Пожалуй, без прямых ниточек между историей главного героя и центральной интригой с зависшими в воздухе параллелями игра смотрелась бы как законченное произведение искусства. Но ближе к финалу House of

Tales, как называются, «дают Голливуду», увязав все в единую картину с помощью Пентагона и секретных экспериментов.

Сюжет и атмосфера Overclocked кажутся близкими к идеалу еще и потому, что здесь запоминается каждый персонаж, даже портье в отеле. Кроме того, Мартин Гантцфер (продюсер и сценарист игры) по-прежнему пишет отличные диалоги — их хочется слушать, а не перематывать.

Сны о чем-то большем

К сожалению, по форме Overclocked остается обычным квестом, хотя авторы постоянно намекают на большее. Все пятеро молодых людей в своих воспоминаниях от кого-то убегают, нервно озираются по сторонам. Идеальная ситуация, чтобы

ввести в игру фактор реального времени и связанные с этим задачи и мини-игры — естественно, в духе Fahrenheit. И, судя по всему, немцы какое-то время рассматривали вариант выступить на одном поле с Quantic Dream. Но в итоге так и не решились, оставив в игре лишь вызывающие недоумение следы своих метаний. Так, в самом начале, при первом визите в лечебницу на Стейтен-Айленд, экран делится надвое, и нам показывают, как Дэвид бродит по коридорам, в то время как на другом конце джестра подходу к главному и нервно озирается. Сердце замирает: кажется, сейчас что-то будет. Напрасные мечты — оба героя терпеливо ждут вас хоть сутки кряду. Один раз за игру нам дают прострелять — в кирпичную стену из пистолета, чтобы освободить проход. По логике палить нужно в определенные места и за ограниченное время, ведь персонаж убежит. Но нет. Мы тупо отстреливаем каждый кирпичик, пользуясь неограниченной временной форой. К чему все эти зарисовки? House of Tales явно планировали больше, чем оказалось в игре, — об этом говорят и их ранние интервью, где нам сулили нелюбовность и прочие радости.

Overclocked оживили бы даже банальные мини-игры. Почему не ввести такую в ситуации, когда персонаж точным выстрелом выбивает камень из-под лапастей огромного вентилятора или бросает коктейль Молотова в бочку? Почему там — совершенно ненужная,

скупая пальба по кирпичам, а тут — скрипт вместо нереного прицеливания с оглядкой назад?

Одним словом, с геймплейными новациями не получилось. Но это не значит, что играть в Overclocked скучно. Это качественнейший квест с вестными диалогами, интересными, логичными задачами и нетривиальными манипуляциями в КПК. Другое дело, что сюда заложено куда больший потенциал.



В любом случае сюжет испукает все шероховатости и недоработки Overclocked. Здесь есть все: интрига, неожиданные открытия, удары в спину, личная драма. И даже мораль, претендующая на коллективное послание представителям адектурного жанра игрокам планеты: «Не играйте в тупые шутеры, это опасно для вашего психического здоровья, играйте в хорошие квесты». Глядя на Overclocked, определенно стоит прислушаться.

ПЕРЕВОД. Единственное, что может подпортить впечатление от игры, — русская версия от «Нового диска» («Overclocked. Оправданная жестокость»). Локализаторы не упустили проверить тот факт, что во флэшбеках идет именно беседа врача с пациентом, а не монолог последнего. Получилось форменное издевательство над и без того несчастным психиатром: так, во время сеансов с девушками Макнамара отпускает реплики: голо-сом юной нимфетки. ■



Вот до чего доводит, согласно Overclocked, игра в шутеры.

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Упакающее интерактивное кино об одиночестве, праве на надежду и губительном для здоровья компьютерных игр.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0
ГРАФИКА
★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [иконки]



ВЕРДИКТ

Александр Ченелев

RS@GROMAN.RU

ЖАНР Занимательное, Детектив

SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSENE LUPIN

Сэр Артур Конан Дойл всегда был рад избавиться от своего нежеланного сына Шерлока Холмса. Конан Дойл, серьезный историк и оккультист, фантаст и авантюрист, был вынужден долгое время выдавливать из себя все новую и новую детективную осянку. Народ требовал. Правда, быстро нашлись умники, которые сняли с доктора тяжелую ношу и сами стали сочинять новые приключения Холмса. Причем толпе такие фанфики понравились гораздо больше оригинала, ведь в них мастер дедукции был brutalен, быстро бегал, метко стрелил и при случае мог и кулаками поробовать. Затем Шерлока протолкнули в свои произведения известные писатели — Морис Леблан, автор цикла про изысканного вора Арсена Люпена, и, представьте, Борис Акунин, родитель Эраста Петровича Фандорина (который в своих «Нефритовых чешках» ставил за одним столом Люпена, Холмса и бывшего статского советника). Украинская компания **Frogwares Game Development Studio** в прошлом году пошла по пути фанфиков — заставила Шерлока Холмса бегать, прыгать, ездить на канатах и бороться против Ктулху.

Однако теперь Frogwares удумались и пошли по следам литературных забав Леблана («Шерлок Холмс приходит слишком поздно», «Арсен Люпен против Шерлока Холмса»), сочинив **Sherlock Holmes versus Arsene Lupin**. Суть при этом не изменилась: мы по-прежнему путешествуем с доктором Ватсоном, решаем загадки и много общаемся. Только теперь с мотивацией посерьезней, чем «словить Фгагна».

Прекрасным утром 14 июля 1895 года на стол дома 221-Б, Бейкер-стрит, ложится письмо от Арсена Люпена, эlegantного вора, против которого бьются лучшие умы Шотланд-Ярда. Неудовольствие француз заявляет, что ему надоело смотреть на холодную скоеванность англичан, на их железную уверенность в собственном могуществе и богатстве нации. Он хочет заставить эти флегматичные денди проглотить свою гордость, похитив за пять дней пять самых важных национальных символов величия страны. Он также восхитен воображением Шерлока Холмса и считает его единственным, кто может попытаться остановить эту авантюру. Поэтому свои преступления Арсен сопровождает различными

изысканиями ключиками, которые дадут возможность спасти англичан от позора: грабическими метками, письмами, загадками и текстами со скрытым смыслом. Наша цель — методично разбирать подсказки, допытывать персонажей и исследовать все подозрительные улики под лупой. Также важно в оба уха слушать диалоги (впрочем, всегда будет возможность прокрутить их снова), читать подкинутые оппонентом заметки и уметь выделить в них главную мысль. А когда представится возможность — битьвать ее руками в специальное поле. Для разминки Арсен крадет шедевр из Национальной галереи живописи, сваливает картины Веласкеса и Тициана в кучу, вешая на их место произведения жанра «неокреативизм». Дальше наш путь проходит через лондонский Тауэр и Британский музей, где приходится решать загадки (как простые на применение предметов, так и с упором на астрономию с математикой), читать всевозможную макулатуру и играть в мини-игры. А также внимательно кликать на имеющиеся в поле зрения предметы и ползать в поисках улик.

Игра происходит поочередно за Холмса и Ватсона, управляются

- Издатель: Focus Home Interactive
- Разработчик: Frogwares Game Development Studio
- Платформа: PC
- Шерлок Холмс: The Awakening
- Мультиплеер: Нет
- Отсутствует: Нет
- Объем: 1 DVD
- Сайт игры: www.frogwares.com/sherlock4/index.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 512 МБ, 64 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 МБ видео

англичане с помощью шутерной раскладки WASD. Как и **Sherlock Holmes: The Awakening**, новый проект Frogwares обставлен в полном 3D, предлагает, так сказать, пиксель-хантинг нового поколения: всякие кружки и прочие не-обязательные объекты можно двигать просто так, из любопытства.

■ ■ ■

Вообщем, **Sherlock Holmes versus Arsene Lupin** хороша в первую очередь как образец целеного художественного произведения. В Национальной галерее живописи Шерлок вкратце рассказывает о каждой картине, всколыхнет проскриптит диалог в духе «много модернизма не бывает!», и все это на фоне настоящей классической музыки. Если вам понравилась, что Frogwares сделали с механикой квеста в своей прошлой игре, но заигрывания с Ктулху показались неуместными — попробуйте еще раз. ■



Угадайте, кто из этих двоих Арсен Люпен? Подсказка: на картинке нет испанского художника.



Плата за честное 3D в квесте все еще слишком высока: модели и текстуры будут влетать вам в ночные кошмары.

РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Довольно эстетская вещь. Пожалуй, самое высокохудожественное произведение о Холмсе, которое вышло из-под крыла Frogwares.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0
ГРАФИКА
★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

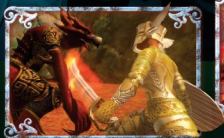


- Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горовин
- Играй новой драконоподобной расой Сарнаков
- Подними боевой и ремесленнический уровень до 80-го
- Исследуй новые земли Бездны Робких, пройдя сотни новых квестов

EVERQUEST

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK



WWW.AKELLA-ONLINE.RU



© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.





ВЕРДИКТ

Олег Станевич

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР

Квест

SAM & MAX: SEASON 2

NIGHT OF THE RAVING DEAD

Все это предприятие окончательно лишилось какой бы то ни было системы. **Sam & Max: Season 2** действительно больше всего напоминает телесериал **Lost**, где разные серии вызывают диаметрально противоположные эмоции. После собранной как будто на коленке, из сценарных обрезков, **Episode 2: Moai Better Blues** случился **Episode 3: Night of the Raving Dead**, который на текущий момент предлагается считать лучшим эпизодом второго сезона.

Важнейшей характеристикой **Episode 3** является слово «целность». Это не сборник средних анекдотов и не набор предлогов для сомнительных визуальных зггов. **Night of the Raving Dead** — полноценное, самостоятельное произведение, если такие слова вообще можно применять по отношению к истории про ночной клуб под названием **Zombie Factory**. Правда, необходимо сразу договориться: если вы все еще не знакомы с **Sam & Max: Season 1** — не теряйте время, вам есть чем заняться. Самые искрометные моменты **Night of the Raving Dead** по-прежнему не в состоянии конкурировать с любым эпизодом первого сезона (кроме, мо-

жет быть, последнего). Парцелл все еще не значится главным автором сценария, и уровень юмора все еще не так высок, как хотелось бы. **Telltale Games** выисмеивают европейские режиссеры, эмо, тридцатилетних программистов, «Линукс» и (снова) телевидение. Но делают это как будто воплились. Сама тема (нашествие немецких зомби под руководством техно-гота с кольцами в сосках) — один большой предлог для злой, меткой сатиры. Но **Telltale Games** используют примерно треть заложенного потенциала.

Этого, впрочем, хватает, чтобы провести в обнимку с третьим эпизодом два не худших часа в своей жизни. Главные достижения **Night of the Raving Dead** лежат в художественной области. Чуть ли не впервые в истории двух сезонов у игры появилась настоящая, осязаемая режиссура. Авторы довольно виртуозно ставят повествование на паузу, отменяют события назад, затем вперед, вводят новых персонажей (вроде зомби Авраама Линкольна) там, где этого обычно не происходило. Герои ловко вписываются в кадр в тот момент, когда вы этого совершенно не ждете. В общем,

высказывание получается вполне себе внятное.

К середине второго сезона геймдизайнеры, кажется, нащупали идеальный баланс сложности. **Night of the Raving Dead** не прикидывается серьезным квестом (к счастью) и почти всегда работает в области доступной бытовой логики.

Recycling, то есть повторное использование уже отработанного материала, никуда не делся. Более того, **Telltale Games** заняты настолько самозабвенным самоцитированием, что это уже начинает походить на постмодернизм. Так, в качестве одной из локаций тут предстает телестудия из второй серии первого сезона (**Situation Comedy**). Как к этому относиться, честно говоря, не очень понятно. Зато посещение привычных локаций свелось к минимуму: большую часть времени герои проводят в ночном клубе с зомби, съемках новых серий ситкома **Midnight Cowboys**, а также поэтических чтениями.

■ ■ ■

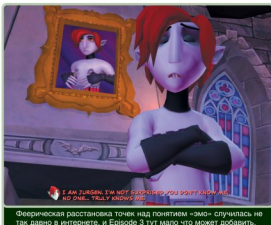
Довольно легко объяснить, почему **Night of the Raving Dead** оставляет благоприятное ощущение

- Издатели
- **Telltale Games**
- **GameTap**
- Разработчик
- **Telltale Games**
- Платформа
- **PC Sam & Max: Season 1**
- **PC Sam & Max: Hit the Road**
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Объем
- 114 мегабайт чепухи
- www.telltalegames.com
- Сайт игры
- www.telltalegames.com/samandmax

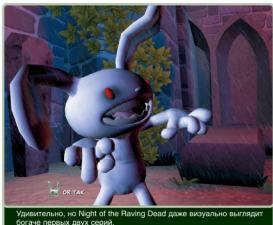
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

ние и какую-то надежду то, что все это мероприятие закончится хорошо. Страдая всеми классическими недугами (повторение пройденного, самцитаты, мстания не самый умный юмор), третий эпизод выглядит самым собранным и задорным. Все потому, что **Telltale Games** наконец вплотную занялись превращением набора анекдотов в собственную игру. И это у них вроде как получается. Те же самые персонажи, будучи правильно использованы и вовремя помещены в нужный контекст, работают на всю историю, а не на отдельную мизансцену. Основной проблемой остается качество юмора: пока Парцелл лично не возмется за сценарий, мы с вами будем вынуждены слушать шулки про эмо и «Линукс». Не самая, надо признать, радужная перспектива. ■



Феерическая расстановка точек над пониманием «эмо» случилась не так давно в интернете, и **Episode 3** тут мало что может добавить.



Удивительно, но **Night of the Raving Dead** даже визуально выглядит богаче первых двух серий.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Telltale Games открывают для себя понятие «режиссура». Лучший эпизод второго сезона хорош, но качество юмора драматически падает.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Ritmix

www.ritmixon.ru
www.ritmixonrussia.ru

Товар сертифицирован. Все права защищены

Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!



Ritmix — ритм твоей свободы!



LUMINES

PUZZLE FUSION

На PC продолжается миграция проектов, которые мы тут никак не ожидали увидеть. Вот, например, **Lumines: Puzzle Fusion** — лучшее, что случилось с жанром «тетриса» после самого тетриса. Lumines это одна из главных PSP-игр — то, что на Западе называется system seller. Это когда отдельный продукт является главным аргументом для приобретения всей консоли. Lumines появился практически одновременно с самой PSP, и все как-то немного опешили. Потому что тогда самым удивительным казалась возможность запустить GTA у себя в кармане, а слово «лази» все еще ходило в ругательных. Так что Lumines практически в одиночку изменила представление о том, как дол-

жны выглядеть портативные электронные развлечения. Существует довольно убедительная гипотеза, что успех всей игры связан в первую очередь с тем, что через нее можно было взломать свою PSP, поставив пиратскую прошивку. Феноменальный всплеск продаж действительно состоялся, но Lumines и сама по себе — крайне выдающееся произведение. К тому же на сегодняшний день уже вышла вторая часть, а также версии для Xbox 360 и PlayStation 2, которые никаких прошивок, как нетрудно догадаться, поставить не помогают.

За Lumines стоит японец по имени **Тецуя Мидзугутти** (Tetsuya Mizuguchi), который уже давно состоит в непросто-

рых отношениях с музыкой. Семь лет назад он придумал **Rez** — совершенно гипнотический экшен для PS2, смысл которого сводился к следующему: каждому вашему выстрелу, каждому взрыву и вообще любому событию в игре присвоен свой персональный музыкальный сэмпл. Так что каждая партия, любая перестрелка превращались в уникальную музыкальную композицию, генерируемую игрой прямо на ходу. Rez транслировали через проектор на рывах, к нему приложились все важные электронные музыканты семилетней давности, вокруг него, наконец, образовался убедительный культ.

С Lumines, которая формально является просто изобретательным клоном тетриса, Мидзугутти провернул похожий трюк. Вы действительно играете в обычный тетрис, разве что в стакан всегда падают разбитые на четыре цвета квадраты и комбинировать их нужно по цветам. Но главный фокус в том, что фигуры уничтожаются не моментально, а согласно фоновому музыкальному ритму. В зависимости от темпа композиции по экрану с разной скоростью проезжает линия, которая как раз и аннигилирует готовые комбинации. Музыкальные темы и цветовая гамма периодически меняются, вместе с ними растет скорость. Каждая новая композиция сохраняется, и ее можно переиграть в отдельном режиме. Любое же ваше действие (переворот, сброс фигуры, горизонтальное перемещение) сопровождается отдельным звуком, тоже меняющимся в зависимости от звучащей музыки.

Собственно, все. Когда Lumines только появилась, по ее поводу было выстроено немало теорий: что играть надо, пытаясь опускать фигуры в ритм, что каждое движение

- Издатели: **Wide Games**
- Разработчик: **Q Entertainment**
- Платформа: **PS2**
- Тетрис: **Core's Lumines (PSP, Xbox 360, PS2)**
- Мультиплеер: **Отсутствует**
- Объем: **125 Мб с официального сайта**
- Сайт игры: **www.widegames.com/games/lumines**

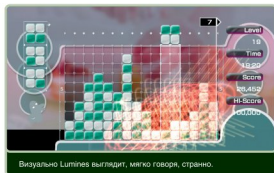
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
900 МГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

нужно согласовывать с музыкой. Но фокус в том, что ничего этого в Lumines не заложено. Это умелый клон тетриса, от которого совершенно невозможно оторваться. Мидзугутти очень хорошо понимает гипнотический, почти транс-овый эффект, который оказывает на человека музыка, и использует эти свойства в своих целях. Обнаружить себя с красными выпученными глазами, пытаясь в пятый раз открыть еще одну композицию в три часа ночи, — это, в общем, нормальное явление. Lumines — абсолютно бессмысленное и потрясающе увлекательное занятие. Вы прекрасно понимаете, что за всем этим ничего не стоит, но по-прежнему пытаетесь попасть в первую десятку.



На PC Lumines переехала практически в первоизданном виде, и к диалоговому на первый взгляд управлению (по умолчанию предлагается мышь, хотя есть вариант и с клавиатурой) довольно легко привыкнуть. Проблема в том, что это все-таки игра, придуманная для портативной консоли, и при переводе на большой серый ящик часть магии испаряется. Игра не то чтобы стала хуже, но играть в Lumines на PC — это все равно что вывести соло в **Guitar Hero 3** на клавиатуре. Специфическое удовольствие, конечно, есть, но все явно заканчивалось по-другому. ■



Визуально Lumines выглядит, мягко говоря, странно.



На заднем плане все это время крутится какой-то сомнительный видеоклип. Во второй части его заменили видеоклипы на звучащие композиции.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Музыкальный тетрис» при переезде на PC сохранил все свои эстетические свойства, но на большом мониторе бесмысленность подробного времяпрепровождения стала как-то особенно заметна.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

РЕКЛАМА



XBOX 360 LIVE

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

PC

АПРЕЛЬ 2008



PLAYSTATION 3

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



WWW.TUROK.COM



© TOUCHSTONE, TUROK TM & © CLASSIC MEDIA INC., AN ENTERTAINMENT WEEKLY GROUP COMPANY, MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ДИО ИМ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАХ БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ООО «НОВЫЙ ДИСК», 127065 Г. МОСКВА, ПЕТРОВСКО-РАЗДНОВСКАЯ АЛЛЕЯ, Д. 16, КОРП. 1, ТЕЛЕФОН: (495) 780-96-02 (ИНКОРПОРАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALES@ND.RU. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ДИО В ЧУЖОЙ ИНОСТРАННОЙ ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАХ БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ООО «НЕ ВЕНДОТРИ», 127065 Г. МОСКВА, УЛ. ПЕТРОВСКО-РАЗДНОВСКАЯ АЛЛЕЯ, Д. 16, КОРП. 1, ТЕЛЕФОН: (495) 780-96-02 (ИНКОРПОРАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALES@ND.RU.


ВЕРДИКТ

Олег Станиславский

RS@GAMEMANIA.RU

ЖАНР Катамари

THE WONDERFUL END OF THE WORLD

В 2004 году состоялся релиз, который заметно расширил наши представления о том, как вообще выглядят и играют компьютерные игры. Японское произведение **Katamari Damacy** выглядело как увлекательный наркотический бред: во вступительном ролике панды водили хором вокруг гигантских мухоморов, какая-то мелкая козявка съезжала на заднице по радуге, а в воздухе вьзал гигантский мужчина в фиолетовых лосинах. Впоследствии выяснилось, что мужчину в лосинах зовут King of All Cosmos (Король всяа космоса), а нам отводится роль той самой козявки на радуге — это был сын короля.

С этого места очень важно уловить, что все, что мы напишем ниже, ничему не утированной констатацией фактов. Согласно сюжету Король по пьяни сломал все звезды на небе, поэтому он поручает своему маленькому принцу собрать из земного мусора гигантские шары, которые впоследствии запускаются в космос и там загораются новыми небесными телами.

Вывая на всех языках, включая латынь и эсперанто, король перед каждым уровнем ставил перед принцем задачу: скатать за десять минут шар заданного диаметра. И принц толкая перед собой маленькую липкую сферу, катал. Сначала — скрепки, конфеты, спички и прочий мелкий мусор, путаясь под ногами у собак и людей. Потом — швабры, стулья, столы, компьютеры и домашних животных. А в конце — людей, машины, дома и супермаркеты. Обладая убедительным социальным подтекстом (авторы выдала механику игры за метафору человека в современном обществе — мол, на него с возрастом точно так же налипает всякая дрянь) и совершенно запредельным внешним видом, **Katamari Damacy** стала настоящим культурным явлением. С тех пор вышел сиквел (**We Love Katamari**), а также версии для PSP (**Me and My Katamari**) и Xbox 360 (**Beautiful Katamari**). Мир с неожиданной теплотой воспринял кристальный абсурд «Катамари», и игру тут же провозгласили в культ.

Мы так подробно рассказываем вам о **Katamari Damacy** потому, что в 2008 году на PC вдруг случилось абсолютный клон под названием **The Wonderful End of the World**. Маленькая инди-студия **Dejboan Games** (официальный слоган — «*представляем качественные видеоигры 75 лет!*») развили «Катамари» на составные части и попробовала пересобрать заново, только лучше. Получилось неоднозначно.

Основная проблема **The Wonderful End of the World** — на фоне ищущейся японской шизофрении ее бред смотрится выстраданным и натульным. Мир планирует съесть гигантский демон с рыбьей головой, и вам надлежит быстро скатать все, что можно, пока не наступил апокалипсис. Это, в общем, забавно, но на фоне Короля Всего Космоса из «Катамари» — не поражает. Корни проблемы — в географии. **Dejboan Games** — американцы, и их реализм основан на западной культуре. **Katamari Damacy** произведена в Японии, понять которую мы с вами категорически не в состоянии. Особенно когда речь идет об абсурдном юморе.

Но это не значит, что в **The Wonderful End of the World** неинтересно играть. Наоборот, механика «Катамари», даже будучи скопирована, работает идеально. Тем более что при клониро-

- **Название:** Dejboan Games
- **Разработчик:** Dejboan Games
- **Платформа:** Серия **Katamari Damacy**
- **Мультиплеер:** Отсутствует
- **Объем:** 120 Мб на официальном сайте
- **Сайт игры:** www.dejboan.com/wonderful/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

вании **Dejboan Games** удалили из оригинала некоторые раздражающие элементы. В первую очередь — сложность. **Katamari Damacy** была отнюдь не простой игрой: принц терпел детали, сталкиваясь с большими объектами, застревал в проходах, сфера копялась, если вы подбирали слишком длинный объект неудобной формы. Пройти даже первый уровень представлялось нетривиальной задачей. **The Wonderful End of the World** — это чистый, кристаллизированный геймплей безо всяких примесей. Начав цеплять предметы, вы попадаете в какое-то трудноразличимое эстетическое состояние, и этому процессу мало что может помешать. Обратная сторона — все 12 уровней открываются за первый час.

И тут выясняется еще один неприятный момент: фантазия **Dejboan Games** регулярно дает сбои. Есть два совершенно гениальных уровня: один полностью составлен из букв и слов, а другой — из узнаваемых элементов компьютерных игр (в диапазоне от тетриса до **Pac-Man** и **Tron**). Все остальное — супермаркеты, квартиры, садовые участки — не то чтобы заворачивает.

The Wonderful End of the World — это все-таки прецедент, и смотреть на нее интересно с самых разных позиций. Как иллюстрацию к культурному противостоянию Запада и Востока, как удачную попытку беззастенчивого клонирования и, наконец, как ответ на вопрос «что же такое **Katamari Damacy**?» ■



Тонкость тут в том, что вы не можете подбирать слова длиннее, чем предыдущие.



Так, должно быть, выглядит ночной кошмар любого фантастика-художника.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
ДОЖДАЛИСЬ?

Западный клон **Katamari Damacy**. Довольно увлекательный, особенно если вы не знакомы с оригиналом.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Выброс
уже скоро...

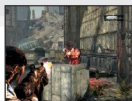
ПРОЛОГ

СТАЛКЕР

Чистое небо

GEARS OF WAR

Жанр: эпический экшен ■ Издатель/разработчик: Microsoft/Epic Games
Издатель в России/локализатор: 1C
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



Про *Gears of War* с наших страниц мы говорили уже страшно сказать сколько раз. Если все это время вы были где-то в параллельной вселенной, поясняем. Это такой высококлассный блокбастер за авторством Epic Games, создателей серии *Unreal*. Могучая кучка из шести (по ходу дела их число сократится) мускулистых солдат готовит шашлики из полчищ захватчиков, именуемых Сараной. Мускулисты подбородки, простецкий армейский юмор, треск крутилкаберных автоматов, рев бензопил — все это здесь. Все вместе это складывается в удивительно цельную и действительно эпическую игру. PC-версия, помимо прочего, может похвастаться высочайшим качеством портирования и дополнительными уровнями.

ПЕРЕВОД: В «1С», похоже, сделали выводы из ошибок, допущенной при переводе *Kane & Lynch*. Там, напомним, качество русской озвучки асухую проигрывало оригиналу. Поэтому отныне — только субтитры. Зато они-то сделаны на высшем уровне. Вся соль диалогов *Gears of War* — в отрывистых, но метких словечках, которыми периодически перебарщивают герои. Так вот, в русской версии они смотрятся ничуть не хуже, чем в оригинале. Крепкие ругательства традиционно оставлены за скобками, но их прекрасно слышно в английской речи. Кроме того, здесь очень грамотно перерисованы шрифты. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

CLIVE BARKER'S JERICHO

Жанр: экшен ■ Издатель/разработчик: Codemasters/Mercury Steam Entertainment ■ Издатель в России/локализатор: Бука
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



На новую игру, к которой приложил руку сам Клайв Баркер, мы, честно говоря, возлагали большие надежды. Нельзя сказать, что они не оправдались, — с точки зрения фирменного баркеровского стиля *Jericho* однозначно удался: в кадре — мясо, кровь и внутренности, а в сюжете — мораль, сообразная и жадная магия. Но в том, что касается геймплея, перед нами всего лишь крепкий экшен с, не поверите, тактическими амбициями. Звание сезонного хита *Jericho* отработало, но, к сожалению, кроме пары любопытных находок и довольно обычного геймплея, игре явно чего-то не хватает. А еще через час игры любого нормального человека гарантированно начнет мутить от обилия кишок на экране.

ПЕРЕВОД: К локализации «Буки» лучше всего подходит слово «нормальность». Диалоги и сюжетные тексты получались ровными — выдержанный стиль, ошибок не замечено. И все бы хорошо, если бы не одно серьезное «но». Голоса актеров, которых «Бука» задействует для озвучки своих игр с маниакальным упорством, уже настолько приелись, что терпеть их игру, пусть и старательно, уже просто нет сил. В *Jericho* персонажи довольно интересные, однако из-за чрезмерно знакомых голосов начинают ассоциироваться с кем угодно — в диалогах от Аликс из *Half-Life 2* до героев *Supreme Commander*. — Илья Янович

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

PAINKILLER: ПЕРЕДОЗИРОВКА (PAINKILLER: OVERDOSE)

Жанр: шутер ■ Издатель/разработчик: Dreamcatcher Interactive/Midware Studios
Издатель в России/локализатор: Руссобит-M
Полная рецензия: «Игромания» №1/2008



Painkiller: Overdose была игрой из серии «если у вас не идет *Crysis*, то вы все равно хотите весело провести время». При вполне демократичных требованиях игра предлагала старомодный в лучшем смысле этого слова драйв, сочные спецэффекты с кусками мяса на пол-экрана и харизматичного шутника Белиала в качестве главного героя. Плод богоуольского соития воина света и властелины тьмы, выпущенный на свободу в конце оригинальной игры, увел врагов крайне запоминающимся образом: визжа на них своим ругательным черепом. Между прочим, под цитаты из творчества Фредди Меркьюри.

ПЕРЕВОД: Учитывая, что текста в этой игре, мягко говоря, немного, главная задача локализаторов сводилась к тому, чтобы адекватно озвучить главного героя, то есть Белиала. Спешим сообщить — у них все получилось. У хранителя порталов в русской версии есть тот самый демонический шарм и загробная брутальность в голосе, которая с головой выдает в нем настоящего героя адских боевиков. Адекватно озвучены и комментарии, которые душа-Белиал периодически отшучивает в сторону своих противников. Прогнать по уровням, выслушав предложение героя поцеловать его в известное место, куда веселее, чем молча истреблять толпы врагов. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ПРОЕКТ «АНДЕРСОН» (ROBERT D. ANDERSON AND THE LEGACY OF CTHULHU)

Жанр: шутер ■ Издатель/разработчик: JoWoD Production/Homgroon
Издатель в России/локализатор: Руссобит-M
Полная рецензия: «Игромания» №3/2007



Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu — старомодный шутер, в основе которого лежат циклы рассказов Говарда Ф. Лавкрафта *Arkham Cycle* и *Cthulhu Stories*. На общем фоне проект, безусловно, выдающийся — тут вам и любопытные ролики, и интересный сюжет (Кутупу глос нацисты — это сильно), и приятная музыка. Правда, все остальное выполнено на уровне кружка сельской самодеятельности. Ужасная графика, местами кидюшная озвучка, примитивный игровой процесс, который не спасают ни огнестрельные емкости, ни магические способности главного героя. Скучно, уныло и совсем не страшно. Правда, надо делать скидку на то, что авторы — не профессиональные разработчики, а фанаты творчества Лавкрафта.

ПЕРЕВОД: Отрадно, что голос нью-йоркского частного сыщика Роберта Д. Андерсона в официальной русской версии сохранил свою харизматичность. В нем есть и эмоциональность, и какая-то умудренность, готовность к самым неожиданным, страшным открытиям. Одним словом, герой выглядит как живой человек, а не кулла. Текст в описанных миссий переведен по большей части грамотно и адекватно. Хотя встречаются и редкие опечатки: в одном месте вместо «магические» написано «маллические». Но вообще локализация добротная. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

РАБОТА ДЛЯ РОБОТА
(ROBOBLITZ)

- Жанр: аркада/головоломка
- Издатель/разработчик: Naked Sky Entertainment
- Издатель в России/локализатор: 1С/Порус
- Полная рецензия: «Игромания» №1/2007



RoboBlitz — обязательная аркада, где почти все завязано на корректной физике. Миниатюрный человекоподобный робот катается по техническим помещениям какого-то абстрактного космического корабля, решает пространственные головоломки и отмахивается от агрессивно настроенных коллег-роботов с горючими. Оригинальным этот процесс делают два вида оружия: первое соединяет вместе две точки в пространстве, второе просто запускает любой не привинченный к полу объект в свободный полет. Эти два нехитрых инструмента позволяют решать каждую заданку несколькими способами.

В свое время (больше года назад) **RoboBlitz** была одной из немногих игр на **Unreal Engine 3** и с физическим движком **PhysX**. Сегодня такими чудесами уже никого не удивить, зато обаяния у маленьких жужжащих роботов ничуть не убавилось.

ПЕРЕВОД: Самый досадный просчет «1С» — задержка выхода локализации: еще полгода назад игра смотрелась бы гораздо свежее. Что касается перевода, ничего выдающегося здесь нет: местами получилось удачно, местами — казенно, а в целом — вполне прилично. Поругать можно разве что шрифты, которые совсем не похожи на оригинальные. Ну и маленький бонус — если вам не нравится русская версия, английский язык можно включить прямо в главное меню. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.4

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

МУТАНТ
(MUTANT)

- Жанр: диетическое мясо
- Издатель/разработчик: Cinema/Napoleon Games
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Завязка **Mutant** сулила много хорошего: инопланетные обитатели Земли-маткушу, словно навозные мухи, и прихлопнуть их можно только мы — суровый мутант с четырьмя лапами. Хватаем в руки дробинки с автоматами да ракетницами с огнематами и отправляемся гонять по улицам Праги, трущобам и канализациям — крушить захватчиков. Вот тут-то нас и поджидал разочарование. Вместо того чтобы крупнокалиберной дробью дырять паразитам тела и смотреть, как из ран богатыми потоками хлещет кровь, мы... да, стреляем, но умирают враги как-то политкорректно, никаких внутренних стрел крупным планом. Кроме того, часто кончатся патроны и живые отряды таверы нас заклеивают. Никакого андергала, сплошная скука. В такой печальной ситуации возможность стрелять из четырех рук одновременно, двигать предметы и замедлять время как-то не сморится. А жаль — идея про мутанта, спасателя человечества, да еще и на улицах Праги, могла бы обернуться интересной игрой.

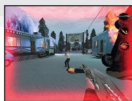
ПЕРЕВОД: Пару строк meno, брифинги и сюжетные тексты переведены неплохо. Также можно отметить подошедший к ситуации шершавый голосок, их озвучивающий. Все это немного оживляет ситуацию, но от общего уныния все равно не спасает. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

POSTAL 10 ЛЕТ. ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ
(POSTAL 10TH ANNIVERSARY. COLLECTOR'S EDITION)

- Жанр: трэш
- Издатель/разработчик: Running with Scissors
- Издатель в России/локализатор: Аелита



В прошлом году знаменитый трэш-сериял **Postal** отпраздновал свое десятилетие. По этому случаю было выпущено юбилейное издание, которое включает в себя обе части оригинальной игры, два официальных дополнения, несколько фанатских модификаций, диск с музыкой (авторы композиций якобы написали их под впечатлением от **Postal**), а также концепт-арт, ролики, фотографии разработчиков и тому подобный хлам. Западное издание, помимо всего этого, снабжено набором наклеек и упаковано в красивую коробку, стилизованную под сухие завтраки **Kruth's**.

ПЕРЕВОД: В России же вышла обычная jewel-версия, причем и она сделана из рук вон плохо. Начать хотя бы с того, что все модификации остались без перевода, и если вы вдруг не дружите с английским — крутите как хотите. Русской версии устоялись только оригинальные игры (и то поговору, что «Аелита» выпукала их еще много лет назад). С озвучкой вообще вышла форменная комедия: поскольку авторы модов используют как стандартные звуковые файлы, так и свои собственные, часть персонажей вещает на английском, а подавляющее большинство — на русском (да еще плохо поставленными голосами; хуже всех удался главный герой). Локализацией такую хатхуру назвать сложно. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.4

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

КУРИНОЕ ПОБОИЩЕ
(REDNECK KENTUCKY AND THE NEXT GENERATION CHICKENS)

- Жанр: куробойка
- Издатель/разработчик: CITY Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Если в игровой индустрии и выпускают вменяемые симуляторы охоты, то они обязательно связаны с птицами (вспомните хотя бы **Duck Hunt** на NES). **Redneck Kentucky and the Next Generation Chickens** — по сути, тот же самый **Moohrhn**, только в виде шутера. Завязка такая: во владениях тучного деревенского мужика завелись полчища наглых курочек. Мало того: они еще и камнями бросаются, и на таран идут. Естественно, нужно их всех перебить и собрать их яйца — только так можно набрать необходимое количество очков и перейти на следующий уровень (в комплекте — фермы, богатые выписи, кладбища). Бонусные очки можно также заработать, стреляя по всему подряд — по мешкам с золотом, пугалам, дверкам в домиках. При этом нужно успевать уложиться в отведенное время. А это иногда очень нелегко — курочки шустрей, патронов немного, помогают разве что автоматическая перезарядка оружия и бонусы вроде замедления времени. Получилось нечто наподобие **Flugratten**, только попроще.

ПЕРЕВОД: А переводы здесь требовало совсем немного — пару строк в главном меню, пару слов, высказывающихся в течение игры, и голос в брифинге. Треш-инструкция начинается с редкого возгласа женским голосом: «Рада тебя видеть! На вид ты не слишком толстый». Что тут сказать, вполне в духе оригинала. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Жанр: аркадный автомобильный
Издатель/разработчик: Electronic Arts/EA Black Box
Издатель в России/локализатор: Софт-Клуб
Полная рецензия: «Игромания» №1/2008



Need for Speed: ProStreet получилась самой неоднозначной игрой за всю новейшую историю серии, вызвала массу противоречивых отзывов, но при этом в нее весьма интересно играть (а кроме того, она очень неплохо продается). Встряска, так необходимая сериалу, похоже, состоялась.

ПЕРЕВОД: Редкий случай: русскую версию ProStreet можно смело рекомендовать даже тем, кто уже вовсю наигрался в оригинал. Все дело в том, что локализаторы пригласили для озвучки не кого-нибудь, а самого известного в стране гонщика-шоумена — Николая Фоменко, который в роли комментатора просто неподражаем. Да что там — услышав какую-нибудь особенно смешную шутку, можно на какое-то время вообще забыть о том, что происходит на трассе, и улететь в отбойник. Но Фоменко — не единственная звезда, задействованная на озвучку. Главный «злодей» говорит здесь голосом Александра Кабановского — комментатора гонок «Формула-1» с телеканала РЕН-ТВ. Особо блеснуть у него не получилось, но это отчасти из-за специфики самой роли — за всю игру этот персонаж произносит от силы десяток слов. Но даже в отрыве от зажигательной озвучки перевод получился отличный — всем бы так. — *Игорь Асанов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

18 СТАЛЬНЫХ КОЛЕС: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ/ДОРОЖНЫЕ МОНСТРЫ/КОРОЛЬ ШОССЕ (18 WHEELS OF STEEL: ACROSS AMERICA/PEDAL TO THE METAL/CONVOY)

Жанр: серия игр-симуляторов дальнотойща
Издатель/разработчик: VahSoft/SCS Software
Издатель в России/локализатор: Ампла



Серия «18 стальных колес» — это совершенно аномальный (и в последние годы, к сожалению, единственный) полупабрикат в жанре «симулятор дальнотойща». Берем груз, перевозим из одной точки в другую, строим бизнес, покупаем грузовики, боремся с наглостью полиции (но больше — с неадекватной экономической моделью) и не ощущаем никакой конкуренции. Сегодня на повестке дня у нас сразу три игры серии, но различия между ними чисто косметические. В **Across America** (вышла в 2003-м) карта Америки относительно небольшая, а в **Pedal to the Metal** (2004) — побольше, но ограниченная свобода действия, а в **Convoy** (2005) добавили пресных диалогов, бонусные миссии (где можно прокатиться на легковушке) и сделали карту огромной. Впрочем, здешняя Америка навечно погрязла в монотонных пейзажах, покосившихся вымерших городах и флегматичном трафике.

ПЕРЕВОД: Вообще-то все три игры в России уже издавались компанией «Бука». Однако пару лет назад «Акелла» перекупила права на распространение и теперь, очевидно, решила переиздать древние игры. Локализация вышла под стать оригиналу. Названия городов переведены исправно, а вот монологи стражей порядка напоминают своей стерильностью выписки из детского учебника по дорожным знакам. Плявляющая изредка озвучка оставлена английской. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ГРАН-ПРИ: НЕМЕЦКАЯ КЛАССИКА (GERMAN CLASSICS GP)

Жанр: аркадные гонки
Издатель/разработчик: Play Publishing/K-Tech Development Team
Издатель в России/локализатор: Руссобит-M/GPI



Сделать качественные аркадные гонки — дело непростое. Однако некоторые разработчики почему-то думают, что достаточно склепать пару убогих моделей машин, по-быстрому нарисовать десяток скучных трасс — и все, можно стричь купоны. Отнюдь. Вот, к примеру, **German Classics GP**. Однозначно, самое лучшее в этой игре — ее название. Все остальное, как следует, сделано на колени силами нелегальных эмигрантов. По замыслу авторов это должна была быть аркада, в которой мы участвуем в гонках на машинах производства немецкого автопрома (кстати, есть еще и **French Classics**, и **Swedish Classics**). Однако на деле геймплей один в один списан с **Need for Russia** (даром что разработчик один и тот же): четыре уродливых машинки вяло катаются по кругу без всякого намека на азарт, динамику или хоть сколько-нибудь приличную графику. Лучшая тактика — обогнать противника на старте и не отпускать «кошку» вперед до самого финиша. Такая вот «классика».

ПЕРЕВОД: Основная работа локализаторов пришлась на перевод названий трасс — и тут они почему-то сплосховали. Уровни на электронном диске почему-то называется «Электричество», а трасса, действие которой происходит на закате, — «Сумрак» (привет, Лукьяненко!). Остальные пять строчек текста, правда, переведены вменяемо. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

SUZUKI RACING (CRESCENT SUZUKI RACING)

Жанр: гонки
Издатель/разработчик: Midas/Kuju Entertainment
Издатель в России/локализатор: Новый диск



Гонкам по лицензиям известных производителей почему-то хронически не везет. И если бренды уровня Ferrari и BMW еще нет-нет, да и попадают в хорошие руки, то все остальные, кажется, раздают лицензии кому попало. **Suzuki Racing** следовало бы выпускать разве что на портативной консоли Nintendo DS — настолько она примитивна. Здесь, например, невозможно уехать с мотоцикла, даже врезаешься на полном ходу в железный отбойник. Да и мотоциклы совсем не похожи на самих себя из-за колючего графического оформления. После всего этого вздрать на таких уродцах уже совершенно не хочется, к тому же реализована эта часть игры так же, как и все остальное, — то есть хуже некуда.

ПЕРЕВОД: Прежде чем сказать несколько дежурных фраз о качестве русского издания, приведем небезынтересный факт: оригинальная Suzuki Racing вышла на PS2 еще в 2004 году, а спустя два года была зачем-то портирована на PC (и, кстати, где-то по пути потеряла подзаголовок Crescent — от имени компании-спонсора). Что побудило компанию «Новый диск» спустя годы при этом издать это в России, можно только догадываться. Перевод игры при этом достаточно стандартен, но и не сказать, чтобы очень нуден — текста в игре наберется от силы строчки три. — *Игорь Асанов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ВОЙНА БУДУЩЕГО НАЧНЕТСЯ СЕГОДНЯ

В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ 2008

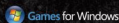
FRONTLINES FUEL OF WAR

WWW.FRONTLINES.COM

СРАЖАЙТЕСЬ В ОНЛАЙН
НА КАРТАХ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 32 ИГРОКОВ



ЛЕТАЙ, УПРАВЛЯЙ И СРЕЛЯЙ
60 ВИДАМИ ОРУЖИЯ И БОВЕИ ТЕХНИКИ



По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru.

© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru). Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус, 21.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

СИБИРСКАЯ ОДИССЕЯ (L'ODYSSÉE SIBÉRIENNE: LE JEU)

■ Жанр: симулятор собачьей упряжки
■ Издатель/разработчик: Mindscape/Stras Productions
■ Издатель в России/локализатор: Anadia



«Сибирская одиссея» — настоящий, пропитанный бодростью морозной свежестю симулятор... езды на собаках! Именно на собаках французский исследователь Никола Ванье переехал в 2005 году Сибирь с востока на запад, от Байкала до Москвы, преодолел 8 000 км. Своим кроссом он планировал привлечь внимание людей к хрупкости природы, красоте России и Сибири. Теперь нам предстоит повторить этот путь. Вначале мы выбираем одно из восьми любителей Крайнего Севера, упряжку (одна быстрее, в другую влезают больше provisions — ею кормим собак), запускаем десять собак (каждая со своим именем, историей и характеристиками) и отправляемся в путь. В путешествии по Красной площади мы, кроме общения с шаманами и местными жителями, должны следить за усталостью своих собак, остерегаться диких животных и сфотографировать четырнадцать редких видов. Смотрим на происходящее сверху, а управляем с помощью мышки. Несмотря на кажущуюся дикость, это весьма занятное и необычное развлечение.

ПЕРЕВОД: Локализация удалась — Николя (он дает нам советы в роликах) говорит приятным голосом, с нужной экспрессией и азартом. Простые жители вышли ничуть не хуже (возможно, потому, что многих из них озвучивает тот же актер). Точно переведены руководство пользователя, описания видов, как, впрочем, и весь текст в игре. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

МОРХУХИ. ЛЕГЕНДЫ КАРТИНГА 2008 (MOORHUHN KART 3)

■ Жанр: аркада
■ Издатель/разработчик: Phenomena Publishing
■ Издатель в России/локализатор: Русобит-MGPI



Серия **Moorhuhn Kart** — образец консерватизма: из года в год меняются цифры в названии, но не геймплей. Так и с **Moorhuhn Kart 3**: нарисовали новые трассы, добавили пару новых персонажей (вроде гориллы и инопланетянина) — вот и весь итог работы за три года (вторая часть вышла в 2004-м, третья — в 2007-м). О том, чтобы как-то разнообразить серию, речи не идет. И очень зря — играть от раза к разу все скучнее. Причиной тому — однообразные карты (редкий тропинки или лужайка тут почитается за счастье), виденные сотню раз наборы бонусов, а кроме того — устаревшая графика и отсутствие ярких спецэффектов. Выигрышная стратегия тоже неизменяема: ждем кнопку «вперед», стараемся не врезаться в стены и отбихиваемся от незасильных врагов ракетками и минами. Тошнотливо? Не то слово.

В том, что касается веселья и азарта, **Moorhuhn Kart 3** проигрывает не только позорнопогоде Champion Sheep Rally, но и **TinCan Race**, разработанный той же Phenomena.

ПЕРЕВОД: Текста в игре — ровно на два предложения. Озвучка отсутствует. С подобной работой справились бы и ребенок. А вот задержка с выходом локализации длиною почти в год — это уже серьезный недостаток. За такое время игра успела окончательно устареть. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

DAYS OF SAIL: ПОПУТЫНЫЙ ВЕТЕР (DAYS OF SAIL: GREEK ISLANDS)

■ Жанр: парусный симулятор
■ Издатель/разработчик: immersionFX Games
■ Издатель в России/локализатор: Anadia



Помните, в нашей рецензии на **Virtual Skipper 5** мы говорили, что у этой серии практически нет конкурентов. Так вот, сегодня такой конкурент как раз появился. Вот только на настоящего конкурента **Days of Sail** все-таки не тянет. Если в играх компании **Nadeo** был размах, лицензированные названия команд и куча официальных спонсоров, то здесь... здесь ничего этого нет. С симулятором парусного спорта дело не задалось. Нет, номинально все на месте — есть два вида соревнований (заплыв на время и регата), несколько видов парусов, учитывается направление и сила ветра. Вот только разобраться в этом сможет далеко не каждый новичок. А грамотного обучающего режима нет — только невнятная система подсказок. Плавание под парусом не адреналинует совершенно. Косовая лодка с полновозрастным капитаном плывет вдоль голых камней (они тут замаскированы островами), по периметру которых тут и там натканы белые палки (вроде как колонны) и лениво жуют траву низкооползательные осы. Какую уж тут азарт! В активе игры можно записать хорошую фортепьянную музыку.

ПЕРЕВОД: Перевод как раз получился весьма приличным: описания островов приятно читать, подсказки переведены адекватно. Серьезных ошибок нет, и даже реплика мужичка, ведущего обратный отсчет в начале гонки, озвучена. Все бы хорошо, но игра от этого лучше не становится. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

БАРБИ В НЬЮ-ЙОРКЕ (BARBIE: MY SECRE)

■ Жанр: ролевой рай
■ Издатель/разработчик: Vivendi Games/Funnybone Interactive
■ Издатель в России/локализатор: 1C



«Барби в Нью-Йорке» — настоящий рай для гламурных барышень. Все заботы Барби состоят из вояжей по магазинам и тусовок на вечеринках. Это и сюжет, и смысл, и инь с янем игры в целом.

У Челси день рождения, и она приглашает на «мега-пати» своих подружек. Теперь Барби нужно купить джинсы в полосу, десерт и подарок имениннице. Мы путешествуем по карте города, на которой обозначены все места, где можно отовариться. Бутики с кучами блузок, джинсов и заколок, салоны красоты, продуктовые магазины. А если по карманам прошлось летний ветерок, нужно сойти в студию к дидаже, нажать четыре кнопки, записать трек и получить за это деньги. Игра метко ловит девчачье настроение — загадки здесь примитивно-обаятельные вроде «догадайся по трем подсказкам, какой предмет лучше выбрать в подарок». Также можно решить тесты наподобие «Хорошая ли ты подружка?» и чмокать всех проходящих мимо особей мужского пола. А еще нам постоянно звонят подружки сообщить что-то вроде «гороскопа на день». Идеальный квест для тинейджеров с кошачками.

ПЕРЕВОД: Отлично передана блондинистая атмосфера — у девушек приятные веселые голоса, все тексты грамотно и задорно переведены, а SMS-ки на мобильном киват смайликами и написаны правильно, то есть с маленькой буквы. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

EMPIRE EARTH 3

- Жанр: стратегия в реальном времени
- Издатель/разработчик: Sega Entertainment/Mad Dog Software
- Издатель в России/локализатор: Soft Club
- Полная рецензия: «Игромания» №1 2008



Empire Earth 3, она же «Civilization в режиме real-time», вышла для Mad Dog Software большим конфузом. Перестаравшись во второй части со сложностью, в этот раз разработчики удачились в другую крайность и упростили все что можно. Три стандартных расы, типичный для RTS баланс «камень-ножницы-бумага» (это, впрочем, недостатком не назовешь), безликие юниты и нулевой AI — так Empire Earth 3 превратилась в качественную, но проходную подделку. Вместо 15 этапов развития цивилизации осталось всего 5, а поднять свою нацию до заоблачных высот можно буквально за один обеденный перерыв. Хоть какой-то интерес представляют лишь необычный режим покорения мира и сравнения с живыми противниками.

ПЕРЕВОД: К переводу, в отличие от игры, претензий никаких. В «Софт Клуб» честно перевели и озвучили все, начиная с немаленьких размеров руководства пользователя и кончая подробным описанием каждого отряда. Юниты комментируют ваши команды на чистом русском языке, причем с претензией на юмор. «Я суверенный? Я — супер-верный!» — такие вот реплики позволяют проследить за Empire Earth 3 лишние полчаса и пожалеть об отсутствии художественных диалогов. Да-а, к такой локализации еще бы и игру хорошую... — Дмитрий Карасев

SID MEIER'S CIVILIZATION 4: ЭПОХА ОГНЯ
(SID MEIER'S CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD)

- Жанр: пошаговая стратегия
- Издатель/разработчик: 2K Games/Fox Games
- Издатель в России/локализатор: 1С
- Полная рецензия: «Игромания» №9 2007



Дополнение Beyond the Sword неожиданно оказалось чем-то больше обычного набора из новых цивилизаций, чудес света и сценариев. Конечно, все это тоже не было забыто, но Сид Мейер сотоварищи пошел и на более крупные реформы: появились случайные события, время от времени встает необходимость выполнять побочные квесты (справедливости ради стоит отметить, что это все уже было в играх серии Europa Universals), а обновленная система шпионажа стала одним из главных инструментов борьбы. В общем, дополнение стало плотком свежего воздуха для любимой, но изученной ядовитой и поперек игры.

ПЕРЕВОД: Название Beyond the Sword (дословно — «После меча») призвано было символизировать то, что большинство изменений относится ко временам после промышленной революции. Русский вариант, «Эпоха огня», тоже вроде бы на что-то такое намекает, но совсем уж призрачно. Мелкий шрифт, которым тут набраны почти все тексты, раздражает, но в оригинале было ничуть не лучше. Других претензий у нас нет — собственно, им и взять-то неоткуда, ведь большая часть материала сохранилась со времен Civilization 4. Так что «1С» оставалось лишь аккуратно перевести новые отрывки, что они и сделали. — Дмитрий Карасев



PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

- Жанр: казуальная игра-мелочь
- Издатель/разработчик: ValuSoft/Infante Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» №2 2008



Puzzle Quest — пожалуй, одна из лучших казуальных игр прошлого года. Обычный вроде бы клон Bejeweled превратили в сравнение: соединяя элементы одного типа в тройки, нужно накопить как можно больше энергии (всего четыре типа) и забодать своего противника заклинаниями. В свободное от батальной время мы прогуливаемся по сказочному королевству, отстраиваем новые здания в городах и прокачиваем своего персонажа. Выполнено все это под аниме.

ПЕРЕВОД: Текста в Puzzle Quest неприлично много — персонажи изысканно пространными и витиеватыми фразами (что типично для фэнтезийной игры) и на внимательное чтение каждого диалога уходит по нескольку минут. Для комфортной игры совершенно необязательно выкапывать все перипетии сюжета, но «Новый диск» подошел к переводу ответственно: повествование идет на хорошем русском языке, читать приятно. Атмосфера сказочного эпоса сохранена в полном объеме. Редкие озвученные реплики зачитаны хорошо поставленными голосами с интонациями, близкими к оригинальным (разве что звучат громче — аж на стуле подпрыгиваешь). Нельзя сказать, что русская версия Puzzle Quest выглядит лучше оригинала, но это образцово-показательная локализация. — Георгий Курган

АКУЛЫ ТЕЛЕЗФИРА
(PRIME TIME)

- Жанр: экономическое нестроительство
- Издатель/разработчик: RTL Entertainment/Limbic Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Руссобит-MQPI



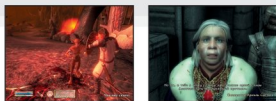
Авторы Prime Time, видно, решили отличаться и попылаться скрепить экономическую стратегию с хвостом. От тайкуна тут, правда, лишь основная идея — нужно поднять рейтинг вашего телеканала (уже заранее обустроенного). От квеста же взяли систему передвижения — то есть по студии вы самостоятельно раскладываете между экранами. Все, что вам фактически приходится делать, это, например, составлять программу телепередач и заниматься тому подобными мелочами. Которые на рейтинг студии влияют совершенно бессистемно. То есть экономика выполнена на уровне «очень слабо». В остальном — мезозойская графика, минимальное звуковое сопровождение и вылеты каждые две минуты.

ПЕРЕВОД: В GFI с игрой такого качества решили не церемониться. Шрифты в «Акулах телезифира», как обзавали русское издание, получились даже хуже оригинальных — то они слишком мелкие, то слишком вытянутые по длине, но все как один совершенно нечитаемые. Под стать и само качество перевода: помимо классических ошибок вроде «сложившиеся 2 раза», то и дело проскакивают лишние запяты, а надписи зачастую не вписываются в отведенное им место. А еще зачем-то перевели многозначные фразы вашего персонажа — в итоге слушать приходится уставшую и явно не спящую несколько суток тетенку-программистку. — Илья Янович



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ (THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION. GAME OF THE YEAR EDITION)

Жанр: ролевая игра Издатель/разработчик: 2K Games/Bethesda Softworks
Издатель в России/локализатор: 1C
Полная рецензия: «Игромания» №5 2006



Oblivion в свое время сильно критиковали: за сильные упрощения в ролевой системе, за скромные размеры игрового мира, за слишком примитивную систему симуляции жизни и т.д. Но, несмотря на это, четвертая часть знаменитого ролевого сериала **The Elder Scrolls** (которому в следующем году исполнится пятнадцать лет) стала одной из лучших игр 2006 года.

ПЕРЕВОД: Сегодня перед нами переиздание игры. Помимо **Oblivion** в него вошли оба официальных дополнения — **Knights of the Nine** и **Shivering Isles**. Версия от «1C», впрочем, интересна другим: все диалоги здесь полностью перевозучены. Качество актерской игры очень приличное. Однако и здесь не обошлось без нареканий: в то время как ключевые персонажи говорят голосами, близкими к урному оригиналу, второстепенные герои путают интонации, переигрывают или, наоборот, страдают от недостатка эмоций. А император так и вовсе говорит в манере магистра Йоды: переставляет местами слова при любом удобном случае; получается довольно фальшиво. Из других недостатков: сокращенные игры из предыдущих версий игры работают далеко не у всех. В остальном — очень качественная локализация. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

РОБОТОП! ПОБЕГ (TINCAN! RACE)

Жанр: гоночная игра
Издатель/разработчик: Phenomena Publishing
Издатель в России/локализатор: GFI/Russian-M



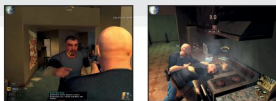
TinCan! — наглядное подтверждение тому, что **Phenomena Publishing** еще не растерял свой творческий задор. Всего на сегодняшний день вышло две игры из этой серии. Про гоночную аркаду **TinCan! Race** мы рассказывали в прошлом номере, сегодня же на повестке дня головоломка **Escape**. В ней маленький пугающий робот пытается сбежать из лаборатории, а злобные роботы-соперники пытаются его изловить и покорить. Геймплей очень простой: есть поле, разбитое на клетки. На нем могут располагаться какие-то препятствия, а на одной из клеток обязательно будет выход. Наша задача — добраться до него в пошаговом режиме. Где-то рядом ползают противники (их несколько видов: какие-то ходят только на одну клетку, другие — сразу на две, а третьи и вовсе могут двигаться только в одном направлении). Нам нужно или просто пережить их: заставить упереться в стену, заманить в ловушку или просто задушить. Звучит элементарно, но на деле все сложнее и гораздо увлекательнее. Общего заряда бодорости — как раз на пару вечеров.

ПЕРЕВОД: Собственно переводить в игре особенно нечего. Вес сюжет укладывается в пять страниц комикса (он тут вместо стартового ролика), а инструкция умещается в пару предложений. Никаких серьезных претензий к переводу этих ошибок текста у нас нет и быть не может. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

THE SHIELD: НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА (THE SHIELD)

Жанр: экшен Издатель/разработчик: Aspyr Media/Pointsoft
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №4 2007



The Shield — игра по одноименному телесериалу, со стрельбой, достоверно воссозданными актерами и возможностью приложить человека лицом к раскаленной электроплитке. А вот чего она не содержит, так это по-настоящему интересного геймплея: скучные заботы по уровням перебегаются мини-играми (вроде «найди активную точку на изображении полицейского значка») и вынужденными роликми с участием угловатых дуболовов, изображающих персонажей сериала. Стрелять здесь приходилось крайне редко, что для экшена про полицию в корне неверное решение.

ПЕРЕВОД: Текст переведен так себе — локализаторы нередко спотыкаются на идиоммах, отчего понять, что именно хотели сказать персонажи, не всегда бывает легко. С актерами ситуация двоякая. Если главные герои говорят хорошо поставленными голосами, то второстепенные часто путают интонации и, кажется, не очень-то стараются. Больше всего нас шокировал мексиканский подросток, говоривший голосом **Бориса Пенетра**.

Кроме того, нам не очень понятен смысл всей этой затеи: в отсутствие фанатов оригинального сериала (у нас его просто не показывают) игра становится просто еще одним бюджетным экшеном и вряд ли кого-то заинтересует. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

CSI: ОТЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА (CSI 4: HARD EVIDENCE)

Жанр: квест Издатель/разработчик: Ubisoft Entertainment/Tequila Games
Издатель в России/локализатор: Антелла
Полная рецензия: «Игромания» №11 2007



Hard Evidence — очередной квест по мотивам небезызвестного сериала **CSI: Crime Scene Investigation**. Игровой процесс вращается вокруг «лабораторной» части детективной работы: поиск улик и отпечатков пальцев на месте преступления, анализ ДНК и прочие суровые будни современного полицейского.

Как и остальные квесты по мотивам **CSI**, **Hard Evidence** не отличается высоким уровнем сложности или глубокой игровой механикой. Не обошлось и без повсеместного product placement, который местами забавен (неужели в компании **Visa** хотят, чтобы их кредитки ассоциировались с обгоревшими трупами нацистов?).

Светлая сторона заключается в том, что персонажи озвучены голосами актеров из сериала.

ПЕРЕВОД: В этом свете тем более отрадно, что в локализации все голоса оставлены оригинальными, переведены лишь субтитры. С другой стороны, и в них нередко попадаются непонятные надписи, причем не только в самой игре, но и даже на экранах загрузки. Случается это не то чтобы часто, но характеризует «Антеллу» не с лучшей стороны. Во всех остальных отношениях перевод получился вполне приличным. — **Сергей Звездов**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

НЭНСИ ДРЮ: ТАЙНА АЛОЙ РУКИ (NANCY DREW: SECRET OF THE SCARLET HAND)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Her Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



«Нэнси Дрю: Тайна алой руки» — шестой эпизод плодотворной серии квестов о юной сыщице. В этот раз судьба бросает вечную практикантку в музей археологии, где — редкое совпадение! — некий злоумышленник похищает ценный артефакт, оставив на месте преступления алой отпечаток руки. Головоломки присутствуют на любой вкус, некоторые из них могут окончиться смертью или заточением героини в тюрьму. Все это, впрочем, мы уже видели раньше, так что отличия одного эпизода от другого под силу отыскать разве что самой Нэнси Дрю.

ПЕРЕВОД: «Новый диск» продолжает пинкавать нас откровенно поточными переводами. Причем пинкают не только им понятному принципу: совершенно неясно, к примеру, почему «Тайна алой руки» появилась у нас только сейчас, когда на Западе релиз состоялся шесть лет назад?

С известным локализацией все предостаточно: робот-переводчик по-прежнему в строю и русская версия традиционно неадекватна. Понятно, что специфика жанра предполагает упущение характеров. В детективе о Нэнси Дрю обязательны: Гордец, Трус, Ворчун, Подозрительная Личность и так далее, но это не значит, что голоса этих персонажей надо передавать в жанре любительского театра. Впрочем, большего мы давно уже не ждем. — Сергей Звездов



НЭНСИ ДРЮ: СОКРОВИЩЕ КОРОЛЕВСКОЙ БАШНИ (NANCY DREW: TREASURE IN THE ROYAL TOWER)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Her Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



На этот раз Нэнси ищет клад. Она проводит время на лыжном курорте и живет в старинном замке, в котором, по слухам, Мария-Антуанетта спрятала свои сокровища. Они, как считается, скрыты в наиболее старой части замка, в королевской башне. Но башня заперта и проверить легенду Нэнси не может. По счастливому совпадению в окрестностях началась снежная буря, у обитателей замка начали пропадать вещи, поэтому Нэнси Дрю остается лишь одно: вновь начинать окружающих своими бесконечными поисками истины. Если вы жаждете узнать, чем эта часть отличается от всех прочих, сообщаем: *Nancy Drew* образца 2001 года была примечательна серо-зеленой палитрой и парой мутных коридоров, символизирующих старинный замок. Интерфейс не изменился, головоломки классические, музыка уютнейшая.

ПЕРЕВОД: Текст переведен без ощутимого вреда для смысла. Голоса, как обычно, оставляют желать лучшего. Русские шрифты представляют собой ночной кошмар любого адекватного типографа. Ждать каких-то ощутимых сдвигов от серии, которую переводит одна и та же команда, не приходится. Однако мы надеемся, что рано или поздно что-то изменится и «Новый диск» сделает своим приоритетом не количество, а качество переведенных продуктов. — Сергей Звездов



НЭНСИ ДРЮ: ОПАСНОСТЬ ЗА КАЖДЫМ УГЛОМ (NANCY DREW: STAY TUNED FOR DANGER)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Her Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Nancy Drew: Stay Tuned for Danger — вторая часть серии квестовых приключений знаменитой сыщицы, датированная 1999 годом (!).

Действие происходит в «процессорном центре» — обширном здании, где снимается мыльная опера. Нэнси ищет автора загадочных писем с угрозами. Декорации (в прямом и переносном смысле) выглядят непривычно ярко и колоритно по сравнению с остальными частями серии. Вообще, игра исполнена комфортной семейной атмосферой — девять лет назад Her Interactive еще не забыли свой творческий потенциал бесконечными сиквелами. Впрочем, если совсем уж по габаритскому счету, то принципиально *Stay Tuned for Danger* отличается от всех прочих игр серии разве что долготой графика.

ПЕРЕВОД: С каждым разом писать о локализациях «Нэнси Дрю» становится все сложнее. Не то чтобы английская версия щеголяла текстами шекспировской глубины, но перевод в любом случае проигрывает оригиналу, даже если он хорош. Локализация «Нового диска», к сожалению, плоха во всех отношениях: начиная от русских надписей, которыми локация облеплена как мухами, и заканчивая голосами так называемых актеров. Ну и, кроме того, серии по-прежнему выходит в произвольном порядке — вторую вот перевели спустя девять лет. Кого они пытаются запутать? — Сергей Звездов



НЭНСИ ДРЮ: ПОХИЩЕНИЕ В ТЕАТРЕ (NANCY DREW: THE FRUSTRATION)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Her Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Нэнси Дрю вместе с подругой отправляются в старинный театр «Роял Палладиум». Нэнси хочет побывать в этом знаменитом здании, где много лет назад выступал знаменитый Гарри Гудини, потому что шансов сделать это в другой раз не представится — театр предназначен под снос. Что касается подружки Нэнси, то она собирается взять интервью у известного актера. Заходит в примерную, а через мгновение оттуда доносится женский крик. Нэнси врывается в комнату и обнаруживает, что та совершенно пуста, а неизвестный похититель сообщает по телефону, что если здание «Палладиум» будет снесено, то погибнет и сама девушка. Так начинается «Нэнси Дрю: Похищение в театре» — довольно стандартный во всех отношениях сиквел бесконечной серии.

ПЕРЕВОД: Теоретический диалог девушки, которая озвучивает Нэнси Дрю, в этот раз обогатился парой особенно неприятных интонаций. В голосе читается плохо скрываемое раздражение. Это, в принципе, можно понять, учитывая, сколько раз ей приходилось зачитывать скучные (благодаря скверному переводу) реплики юной сыщицы. Сама локализация, как водится, пестрит тоскливыми текстами. Встречается и полная несурица: например, *Royal Palladium* почему-то превратился в «Роял Палладум» (почему хотя бы не «Ролл-7») — выглядит донельзя коряво. — Сергей Звездов



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.

Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АННОНСЫ. Здесь приводятся информации по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобре-

сти, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информации о тех локализаторах и отечественных проектах, что

уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **«Спартак» (Москва):**
Футбольный менеджер 2008
Рос. издатель/разработчик: Akella
- **7.62: Перезарядка**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Akemon
- **Адреналин 2: Авария**
Рос. издатель/разработчик: 1C/
Gajin Entertainment
- **Вторая мировая: Нормандия**
Рос. издатель/разработчик: 1C
- **Дайвер.**
Тайны подводного мира
Рос. издатель/разработчик:
Новый диск/BAIT
- **Правда о девятой роте**
Рос. издатель/разработчик: 1C/
Extreme Developers и KranX Productions
- **Провинциальный игрок 3**
Рос. издатель/разработчик:
Akella/Electronic Paradise
- **Третий крок**
Рос. издатель/разработчик: Akella/
JetDogs Studios
- **Тургор**
Рос. издатель/разработчик:
Новый диск/ICE-Pick Lodge

В разработке

- **2025: Битва за Родину**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Primal Software
- **9-я рота**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Новый диск/Пестя
- **Black Ocean**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Ghost Software
- **Death Track: Возрождение**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/SkyFallen Entertainment
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/.dat
- **GM Rally**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Xbox Software

- **Heavy Duty**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Primal Software
- **Jagged Alliance 3**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/G3 Games
- **K-50: Черная акула**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **King's Bounty.**
Легенда о рыцаре
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Katalin Interactive
- **Moscow Racer**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/IRS
- **Postal 3**
Дата: конец 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/
Running with Scissors и Akella
- **S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: GSC World Publishing/
GSC Game World
- **Showdown: Scorpion**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/S-COOL Interactive
- **Sledgehammer**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Buka/Targem Games
- **The Wall**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: PycoSoft-M/Deep Shadows
- **W.E.L.L. Online**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Siblistart Interactive
- **Warfare**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: GFI и PycoSoft-M/GFI
- **Xenus 2: Белое золото**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: PycoSoft-M/Deep Shadows
- **Алмазный меч, деревянный меч**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Primal Software
- **Анабиоз: Сон разума**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Action Forms

- **Архивы НКВД:**
Охота на фюрера
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/SPLINE Games
- **Атлантида**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: PycoSoft-M/World Forge
- **Балтико: Свод равновесия**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Новый диск/Hotack-Games
- **Дальнобоищик 3:**
Покорение Америки
Дата: октябрь 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Диалекта 2**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/tegn Studios
- **Звездные волики 2:**
Гражданская война
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Ellie Games
и Xbox Software
- **Капитан Врунгель**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Action Forms
- **Клуб**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Intersynergy
- **Коллапс**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Buka/Createm
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Новый диск/DIOsoft
- **Месть Саадама**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: —Gleco Media
- **Морской охотник**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella
- **Московский дождя**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/ArtyShock
- **Ночной смотрящий**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Libra
- **Периметр 2: Новая земля**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/K-D Lab

- **Пираты XXI века**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Новый диск/DIOsoft
- **Полный привод 2: YA3 4X4**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Akemon Style Entertainment
- **Понедельник**
начинается в субботу
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Rosfit Entertainment
- **Предтечи**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: PycoSoft-M/Deep Shadows
- **Приключения капитана Блада**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Polylog Entertainment
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: GFI
- **Санитары подземелий 2:**
Охота за Черным квадратом
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C
- **Сердце вечности**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Новый диск/UDC-games
- **Симбионт**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Buka/Targem Games
- **Смерть шпионам:**
Момент истины
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Haggard Games
- **Стритрейсеры**
Дата: март 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/AP-games
- **Сублюстрат**
Дата: март 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Новый диск/
Phantomia Interactive
- **Тайный город онлайн**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Три богатыря**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: —Cats who play
- **Человек-амфибия**
Дата: 2009 в Рос. издатель/
разработчик: —KDY Games
- **Хроники Тарр:**
Стражи Пограничья
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
разработчик: Akella/Quazar Studio

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **AGEOD's American Civil War: Война Севера и Юга**
Рос. издатель/локализатор: Akella
- **Conflict: Секретные операции**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Fallout**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Frontlines: Fuel of War**
Рос. издатель/локализатор: Buka
- **Gears of War**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **GT-R 400**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Imperium Romanum**
Рос. издатель/локализатор: Buka
- **Singles.**
Коллекционное издание
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **Астерикс на Олимпийских играх**
Рос. издатель/локализатор: Akella
- **Выборы-2008.**
Геополитический симулятор
Рос. издатель/локализатор: Buka
- **Имя им легион**
Рос. издатель/локализатор: Buka
- **Клеопатра. Судьба царицы**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Космическая империя 5**
Рос. издатель/локализатор: Akella
- **Нострадамус:**
Последнее предсказание
Рос. издатель/локализатор: Akella
- **Нанси Дрю. Легенда**
о хрустальном черепе
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **Пенумбра 2.**
Дневники мертвецов
Рос. издатель/локализатор: 1C/
Snowball.ru
- **Работа для работа**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Forpс
- **Новые анонсы**
- **Age of Conan:**
Hyborian Adventures
Дата: май 2008 в Рос. издатель/
локализатор: 1C
- **Everlight:**
Power of the Elves
Дата: 2008 в Рос. издатель/
локализатор: PycoSoft-M
- **The Lord of the Rings**
Online: Shadows of Angmar
Дата: 2008 в Рос. издатель/
локализатор: IT Territory

- **Mount & Blade**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
локализатор: 1C/Snowball.ru
- **The Sims 2: Улечение**
Дата: 8 марта 2008 в Рос. издатель/
локализатор: EA Russia
- **Two Worlds:**
The Temptation
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/
локализатор: Akella
- **Горь**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
локализатор: 1C
- **Насекомы**
Дата: март 2008 в Рос. издатель/
локализатор: 1C
- **Пираты онлайн**
Дата: 2008 в Рос. издатель/
локализатор: Netville
- **Форд Драйв: Off Road**
Дата: весна 2008 в Рос. издатель/
локализатор: Akella

СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

ОФИЦЕРЫ

1939 – 1945

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА. ВЕЛИКИЕ ГЕРОИ. ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА.



ОБНОВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ВКЛЮЧАЕТ:

- Возможность игры за Советский Союз
- 8 карт многопользовательского режима
- Три уровня сложности
- Улучшенный интерфейс
- Оптимизированный движок



© 2008 «GFI». All rights reserved. © 2008 «Бестейв». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>

РЕКЛАМА

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с марта 2007 по январь 2008

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	▲5	Call of Duty 4: Modern Warfare	11030	13,2%
2	■	Crysis	9568	11,5%
3	■	The Witcher	7051	8,4%
4	■	Half-Life 2: Episode Two	6983	8,3%
5	▲2	BioShock	5345	6,4%
6	▲10	Kane & Lynch: Dead Men	2865	3,4%
7	▲2	Portal	2659	3,1%
8	▲3	Gears of War	2610	3,1%
9	▼1	Need for Speed: ProStreet	2211	2,6%
10	■	Unreal Tournament 3	1923	2,3%
11	▲2	FIFA 08	1622	1,9%
12	■	Pro Evolution Soccer 2008	1586	1,9%
13	▼8	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка	1331	1,5%
14	▲1	Clive Barker's Jericho	1306	1,5%
15	▲2	Team Fortress 2	1273	1,5%
16	▲3	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1264	1,5%
17	▼3	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	1144	1,3%
18	▲69	Петрович и все, все, все	1033	1,2%
19	▼1	Hellgate: London	972	1,1%
20	■	World in Conflict	935	1,1%
21	■	Overlord	917	1,1%
22	▲2	Colin McRae DiRT	868	1%
23	▲6	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	855	1%
24	▲2	Test Drive Unlimited	831	0,9%
25	■	Medieval 2: Total War — Kingdoms	660	0,7%
26	▲9	Halo 2	608	0,7%
27	▲39	Agatha Christie: Evil Under the Sun	595	0,7%
28	▲6	Lost Planet: Extreme Condition	531	0,6%
29	▼6	TimeShift	520	0,6%
30	▲1	F.E.A.R.: Perseus Mandate	503	0,6%

По состоянию на 8 февраля в голосовании приняло участие 19 092 человека.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Стоило «Сталкеру» покинуть наш хит-парад, как на его строках начало твориться форменное бесчинство. Как вы прекрасно можете видеть, первую строчку оккупировала игра, которая в прошлом, 2007 году стала одновременно одним из лучших шутеров и прибрежком самой развлекательной кляквы. **Crysis** при всех его инновациях против звериного напора **Call of Duty 4: Modern Warfare** не устоял.

А вот чего никак не может взять в голову наш редакционный разум, так это прыжка на 69 (!) позиций вверх творения господина Билля сотоварищи («Петрович и все, все, все»). Игра, безусловно, приятная, но мы никак не ожидали такого бурного романа с народом. Еще большее удивление вызывает присутствие **Agatha Christie: Evil Under the Sun** в компании **Halo 2** и **Lost Planet: Extreme Condition**: вроде бы рядовой квест, а поди ж ты —

поднялся на 39 позиций.

Зато в призовой пятёрке, кроме первой позиции, все без из-

менений: Гордон Фримен все так же висит на хвосте у Геральта, а Кейн и Линч, похоже, планируют

переворот со свержением **BioShock**. Шансов не так много, но все, конечно, зависит от вас.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за одиннадцатимесячный период. В данном случае это период с МАРТА 2007 по ЯНВАРЬ 2008. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

8 ФЕВРАЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в МАРТЕ 2007 — ФЕВРАЛЕ 2008. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



Call of Duty 4: Modern Warfare 13,2%



Crysis 11,5%



The Witcher 8,4%



BioShock 6,4%



Half-Life 2: Episode Two 8,3%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Рейтинг «Мастера»
8,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Command & Conquer XXI века. Яркий, дорогой, хромированный блокбастер для тех, кто никогда не играл в C&C.

Compassion * Electronic Arts * EA Los Angeles

Crysis



Рейтинг «Мастера»
9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Невероятно красивый, очень неровный, местами гениальный, местами попросту скучный. Самый важный шутер в новейшей истории, определяющий направление развития жанра и открывший новый горизонт проблем.

Wgsm * Electronic Arts * Crytek

The Witcher



Рейтинг «Мастера»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Самое важное высказывание в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции — игра года.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый пук

Colin McRae: DIRT



Рейтинг «Мастера»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2007

Заметно упрощенная и местами даже примитивная версия Colin McRae Rally, а историю, однако, необходимо играть по двум причинам: уши при езде все так же закладывает, а графика вплотную приближается к термину «фотореализм».

Автомобиль * Codemasters * Codemasters Studios * Spka

Gears of War



Рейтинг «Мастера»
9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Лучшая бензопила в шутерах. А также один из лучших шутеров с бензопилой и без.

Action * Microsoft Game Studios * Epic Games * TC

BioShock



Рейтинг «Мастера»
9,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Action/RPG * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * TC

Call of Duty 4: Modern Warfare



Рейтинг «Мастера»
9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скримеров шутеров. Лучше, выше и интереснее некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Wgsm * Activision * Infinity Ward * Новый пук

Kane & Lynch: Dead Men



Рейтинг «Мастера»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Лучший криминальный шутер последних лет, убедительно моделирующий такую сложную и малоприятную вещь, как истерика двух взрослых мужчин.

Земля * Eidos * IO Interactive * TC

World in Conflict



Рейтинг «Мастера»
9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS * wmg/magnus * Wond Games * Massive Entertainment * Софа Кук

The Orange Box



Рейтинг «Мастера»
10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму составляемых. Лучший игрокмплект в новейшей игровой истории.

Wgsm * Valve Software * Valve Software * Spka

Guitar Hero 3



Рейтинг «Мастера»
8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств переживавшая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Коричневые сапоги * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый пук/Софа Кук

Sam & Max: Season 1



Рейтинг «Мастера»
8,0-8,5

Полные рецензии в «Игромании» №1,3,4,5,6,7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искрометных серий. Идеальный квест времен эпохи авантюризма Ренессанса, переживший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Классик * Telltale Games/SumTop * Telltale Games * GFI/Pyramid/M



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Почему Гордон Фримен за всю серию [Half-Life] ни разу не сказал ни одного слова? И будет ли он разговаривать в последующих играх этой серии?



Да просто Valve сразу решили, что игрок должен полностью ассоциировать себя с Гордоном и любые его индивидуальные черты, в том числе голос, будут этому только мешать. Решение небесспорное, но Valve гнут свою линию уже десять лет и отступать от нее, похоже, не собираются.

Но когда надо, Фримен все-таки говорит и бывает при этом весьма убедителен. В январе этого года на известное в США радиостанцию Coast to Coast AM (www.coasttocoastam.com), транслируемая через сеть Premiere Radio Networks) позвонил некто, представившийся Гордоном Фрименом. Он сообщил, что по профессии является физиком, работает в некоем исследовательском центре над технологией телепортации и в последнее время его сильно беспокоит слежка со стороны таинственного человека с дипломатом. Занеживший говорил на полном серьезе, старался избегать лишних подробностей (когда его попросили рассказать о проекте телепортации, он сослался на секретность) и в целом вел себя предельно вменяемо, поэтому ведущий шоу не заподозрил никакого подвоха и не на шутку заинтересовался его историей. Послушать запись разговора можно по адресу <http://www.youtube.com/watch?v=IKV4jBltU>.

А вам не кажется, что Джейд из Beyond Good & Evil была списана с Джейд Реймонд, продюсера Assassin's Creed? Beyond Good & Evil сделали в Ubisoft Montreal, а настоящая Джейд именно там и работает, то есть она наверняка знакома с разработчиками BG&E. К тому же Джейд сама говорила, что ей очень нравится эта игра. Даже движок игры BG&E назван ее именем! (+7-903-***-43-73)

Теория интересная, но неправильная. Beyond Good & Evil создавали в Ubisoft Montpellier и Ubisoft Casablanca, а играющая Джейд, хоть и похожа на Джейд Реймонд, но срисована не с нее, а с французской актри-



Джейд и ее прототип Эмма де Конз.

сы Эммы де Конз. Ей 31 год, она снялась в более чем двух десятках фильмов, в том числе «Астерикс и Обеликс: Миссия «Клеопатра» (2002) и «Мистер Бин на отдыхе» (2007).

Посмотрел фильм «Монстро» — до сих пор в себя прийти не могу от шока. Игра будет? (+7-963-***-21-12)



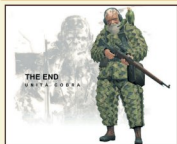
В отечественном прокате «Монстро» наверняка недосчитался многих зрителей из-за дурацкого названия. Оригинальное название (Cloverfield), конечно, ни о чем никому не говорит, но оно хотя бы звучит цивильнее.

В ходе рекламной кампании фильма была запущена ARG (alternative reality game), но большой игры до сих пор нет даже в планах. Небольшое пояснение для тех, кто пропустил мимо себя этот феномен. «Монстро» — фильм от продюсера сериала Lost Джеффри Абрамса про то, как огромное существо неизвестного происхождения (как признались потом создатели, всего лишь напуганный детеныш, а не взрослая особь) громит Манхэттен. Cloverfield примечателен как минимум двумя вещами: он снят в псевдодокументальной манере, наподобие «Ведьмы из Блэр», и стоил в производстве всего \$25 млн — а выглядит на все 250. Ощущение катастрофы он транслирует настолько сильное, что из фильмов последних лет его в этом плане можно сравнить только с «Войной миров». И да, это чисто кинотеатровое кино, смотреть его дома абсолютно бессмысленно.

Не исключено, что сейчас, когда Cloverfield так неосознанно выстрелил, кто-нибудь срочно прикупит права и все-таки сделает по нему

игру. Такое было с фильмом «300»: на него тоже обратили внимание только после премьеры. Хороших игр по «300» так и не сделали, а если искать близкие аналоги, то ею будет серия God of War — родственная по духу и тематике, но не по вселенной.

Кроме Fable, есть еще игры, где главный герой умирал бы от старости? (+7-909-***-95-39)



С главными героями такого типа в играх например, они почти все молодые и живучие, как тараканы. Но как минимум одного такого противника вспомнить можно. В Metal Gear Solid 3 (2004) есть босс по имени The End — старый-престарый снайпер. Если дойти до арена его обитания, сохранить игру и не возвращаться к ней несколько дней, то старик умрет сам собой, просто от старости. А иначе предстоит тяжелый снайперский поединок — The End умеет маскироваться так, что его в двух шагах не разглядишь, а учитывая традиционную для MGS идиотскую камеру...

В Portal главный герой девушка! Кто она такая? (Виталий Купарев, +7-912-***-05-74)



Kim Cattrall, Valve Software.

Там не уточняется, да это не так уж важно. Но вообще она изрядно похожа на Kim Cattrall из Valve. Kim была в той самой группе студентов, что сделала мод Narbacular Drop, а потом в полном составе была нанята на работу Гейбом Ньюэллом и участвовала в разработке Portal. Четко обозначить свою роль в проекте она и сама затрудняется, потому что занималась всем подряд; и уровни

ми, и художественным исполнением, и программированием. Посмотреть видеозаписи одного из первых его выступлений (на Independent Games Summit в прошлом году) можно на <http://video.google.com> по запросу «Kim Swift» (первая же ссылка). Там она рассказывает, как они разрабатывали Narbacular Drop и как в итоге пришли к Portal.

При этом сама Ким отрицает, что главная героиня Portal была смоделирована с нее. По ее словам, прототипом послужила девушка по имени Алясия (Alesia), найденная через актерское агентство Сизла. А схожесть с Ким объясняется тем, что они обе наполовину японки.

Недавно прочитал книгу Яна Флеминга «Бриллианты вечны» и заметил, что мистер Уинт и мистер Кид весьма схожи с Кейном и Линчем, хотя бы по описанию. Похожи они и в фильме (кстати говоря, неудачном) по мотивам книги. Из этих параллелей у меня возник вопрос: не могли ли разработчики взять Уинта и Кид за прототип?

Кейна и Линча смоделировали с реальных людей? На картинках они выглядят очень азаправдашне (М. Новиков)



В IO Interactive нам сообщили, что пытались подобрать актеров, но в итоге пришли к тому, что сделали Кейна и Линча от и до самостоятельно, без прототипов.

А вообще, если задаться целью поиска параллелей между Kane & Lynch и героями других произведений, где фигурировали напарники по несчастью, то найти схожесть можно с чем угодно, вплоть до Чипа и Дейла.

Почему в Empire Earth 3 Россия просматривается только до Урала, а после начинается Сибирь? (+7-903-***-96-93)

Судя по играм вроде Call of Duty 4 и фильмам типа Hitman, представления о России за рубежом основаны исключительно на стереотипах. Неужели о нас и правда так мало знают?



Сайт wowrussia.com сделан исключительно на английском и адресован иностранцам, но и в России он заработал немалую известность.

Самый короткий и исчерпывающий ответ на этот вопрос дает сайт wowrussia.com, сделанный в прошлом году московской студией Еленой Марус (выпускница Британской высшей школы дизайна). Этот сайт одной лишь своей заглавной страницей объясняет самую суть России. Все, что там есть, — это рассказ о ключевых словах и символах России в представлении иностранца (Чебурашка, космонавты, медведи, русские невесты, автомат Калашникова, нефть и газ, красные звезды, олимпийский мишка, граненые стаканы) и очертания карты России всего лишь с тремя обозначениями: Москвой, Питером и Сибирью.

Относиться к этому можно как угодно, но нельзя не признать, что в этом не в последнюю очередь виноваты мы сами. Сам себя не пропихивать — никто не пропихивает, скорее наоборот. При СССР и вплоть до недавнего времени этому не уделяли почти никакого внимания, и лишь в последние годы правительство активно взялось за поднятие имиджа России за рубежом. В частности, учредило англоязычный телеканал Russia Today и англоязычный журнал Russia!.



Маленькие проекты вроде AudioSurf (на скриншоте) сейчас переживают натуральный золотой век. Возможно это стало потому, что самые интересные дошли до таких масштабов, что их стало можно противопоставлять играм маленьким.

Но по-настоящему ситуация может измениться только тогда, когда (если?) мы начнем экспортировать за рубеж массовую культуру. И сделать это никакое правительство не в силах, это уже вопрос частной инициативы. Хотите, чтобы о России и, в частности, о вас узнал весь мир? Но так вперед, сейчас для этого идеальные условия. Напишите хорошую музыку и разместите ее на myspace.com — перечислять музыкантов, которые раскрутились через MySpace, можно до посинения. Сделайте простой, но гениальный сайт — такой, как wowrussia.com. Напишите бесплатную инди-игру и выложите ее для свободного скачивания — тетрис за счет сарафанного радио стал популярен еще до появления интернета. Снимите короткометражный фильм и смонтируйте его прямо на домашнем компьютере — тот же Вин Дизель снял свою первую работу за \$3000 и благодаря этому фильму его заметил Спилберг. По-настоящему хорошее произведение всегда найдет своих поклонников и купит все ваши старания.

Только не надо сразу замахиваться на многое и делать шутер/RPG/стратегию-меч

ту с тремя тысячами юнитов и восьмьюстами картами. Лучше сделать что-нибудь простое, но с идеей. Вроде Crayon Physics Deluxe (<http://kloongames.com/crayon>), AudioSurf (www.audio-surf.com) или Samorost 2 (www.samorost2.com).

Я интересуюсь симуляторами сноуборда. Напишите, какие игры существуют на эту тему? (DarkFanLP, +7-909-***-16-92)



По крайней мере одно преимущество у сноубордических игр (на картинке — SSX: On Tour, консоль, 2005) перед сноубордом реальным все-таки есть: там можно выделывать трюки, которые в жизни чреваты слованным позножником и бригадой спасателей из снегодоя.

На тему сноубордизма есть две основные серии — это SSX от EA (получше) и Amped от Microsoft (похуже). Обе консольные и обе аркадного толка. Как, впрочем, и большинство виртуальных футболов, хоккеев и баскетболов.

На персональных сноубордигровые игры выходят очень эпизодически и ни с Amped, ни тем более с SSX конкурировать не способны. Последний такой игрой был Stoked Rider Big Mountain Snowboarding 2006 года выпуска.

Но, откровенно говоря, мы сами смысла в симуляторах сноубордизма видим еще меньше, чем в футболе и хоккее. На сноуборде надо кататься или вживую, или не кататься никак. Никакой симулятор не заменит того волшебного ощущения от скольжения по горному склону и той боли в коленях и седельнице после особо «удачных» падений, что дает настоящий сноуборд.

Хочу приобрести Xbox 360, но смущает цена на игры в 1500-2000 рублей за копию. Есть шанс, что в будущем цены упадут? (Василий Букин, +7-908-***-08-46)



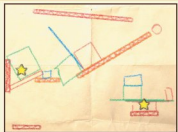
На удешевление консольных игр рассчитывать не придется, так что логика — подкуп, пока цены упадут — тут не работает.

Скорее всего упадет на землю, чем эти цены снизятся. Это с компьютерными играми все просто: печатать тиражиры и устанавливать цену за них и мажоры местные издатели. С консольными играми все гораздо сложнее хотя бы потому, что там шутки нельзя ступить без одобрения производителя консоли, тиражи печатаются на заводах Sony, Microsoft и



Nintendo, а цены рассчитываются по-другому. Например, в стоимость каждого диска там закладываются отчисления в пользу тех самых производителей приставок, а это долларов по десять с каждой копии. В общем, причин миллион, но одно можем сказать точно: кардинальным образом цены на приставочные игры в ближайшее время не изменятся.

Есть ли в России какие-либо службы или спецдвора фирмы-разработчиков, куда можно было бы посылать свои идеи для новых игр?



Spyro Physics Deluxe наглядно демонстрирует, что при наличии хорошей идеи можно свернуть горы.

Нет, и не предвидится. Идеи никого не интересуют. Есть идея — опишите ее в документальном виде как можно более подробно или сделайте демоверсию и уже с этим идите к инвесторам и издателям. Сама по себе идея может казаться сколь угодно перспективной, но когда начнете всерьез ее прорабатывать, может всплыть такое количество подводных камней, что вся ее перспективность вымлет улетучится. Вот поэтому идея сами по себе никому не нужны. Фантазировать все мастера.

Правда ли, что Electronic Arts владеет некоторым процентом акций Ubisoft? (+7-904-*-11-15)**

Да, правда. Свое ползучее наступление на Ubisoft EA начала в 2004 году с покупки 19,9% ее акций. Ив Жильмо, CEO (исполнительный директор) и сооснователь Ubisoft, немедленно назвал это попыткой враждебного поглощения и пообещал принять меры, но EA повела себя предельно миролюбиво и никаких враждебных намерений не проявила. Но и останавливаться она не собирается: к настоящему моменту «электроника» аккумулировала в своих руках более 24% акций Ubisoft, то есть без пяти минут блокирующий пакет.

В какие онлайн-игры играют у вас в редакции? (+7-961-*-98-95)?**

Если честно, на постоянной основе в MMOG у нас играют только люди, занятые в рубрике «Игра в онлайн». Конечно, мы перепробовали все основные онлайн-игры (World of Warcraft, Guild Wars и пр.), а у Александра Кузьменко даже хватило терпе-



ния достать в WoW до 60-го уровня, но пока они еще слишком примитивны по сравнению с обычными играми (не в плане механики, а в плане насыщенности, разнообразия сюжета и т.д.), а времени требуют очень много (которого у нас просто нет).

В 2002 году во Франции сняли фильм под названием «Осиное гнездо». В нем ни слова не говорится об играх, но при просмотре складывается стойкое ощущение, что авторы черпали вдохновение из... Counter-Strike. Присутствуют все самые узнаваемые элементы. Сюжет повествует о том, как конвою спецназа (соплатежные номер один) поручают доставить опасного албанского мафиози в здание суда. По пути их настигают приспешники этого злодея (между прочим, изыскающиеся парабаски, элемент второй) и в процессе погони загоняют спецназовцев на огромный промышленный склад (элемент третий), где и разворачиваются основные события фильма. Также присутствуют заложники, обходные пути (вентиляция и канализация), жестокие перестрелки с кучей оружия, которое имеет свои воплощения в CS. Есть даже эпизод, где крупным пла-

ном показано, как один из персонажей перезаряжает известный Steyr AUG.



Сходство действительно есть, но сложно сказать наверняка, было ли это сделано осознанно. Режиссировал фильм Флорент Эмилио Сири, после «Осиного гнезда» заставившийся в Голливуде с фильмом «Заложник» (2005) и... в игровой индустрии. Сири ставил режиссу для Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004) и Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005), но, в отличие от «Осиного гнезда», сказать что-то хорошее об этих работах мы затруднимся.

Почему в России так мало качественных локализаций? Иногда возникает ощущение, что локализаторы сами ни разу не играли в игру. (+7-915-*-59-65)**

А иногда так и бывает. Если локализация выходит одновременно или с минимальным

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

2) При отправке вопросов имейте в виду несколько моментов:

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- Не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удалены — на их дешифровку потребуется слишком много времени.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависла, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковарное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



В 2007 году многие локализации выходили одновременно с западным релизом, с минимальной задержкой или даже раньше него, как «Ведьмак».

разрывом по сравнению с англоязычной версией, то во многих случаях это означает, что локализаторы сами толком в нее не играли — из-за дефицита времени или просто из-за того, что у них версии не было (переводят ведь не по живой игре, а по loc-kit'у).

Посмотрите на скриншоты из nextgen-игр — графика вплотную приближается к фотореализму! То есть, в принципе, может пройти еще лет пять и настоящих актеров в фильмах уже не будет, а заменяют их будут высокополигональные 3D-модели персонажей. Возможно ли такое развитие событий?



Если угодить фотореализму коммунизму (и то, и другое в идеале хорошо, но пока неидеально), то Stryis — это, скорее, развлекательный социализм.

Помните историю СССР? Руководство страны несколько раз называло сроки полной и окончательной победы коммунизма, но он все никак не желал наступать. Поэтому пришлось ухищряться и придумывать промежуточные варианты — сначала концепцию общенародного государства, затем развитого социализма. А потом страна вдруг взяла и развалилась.

Играм такая печальная участь, конечно, не грозит, но ситуация с технологиями на самом деле очень похожая. Пять лет назад все говорили, что еще немножко, еще совсем чуть-чуть — и наступит полный фотореализм. То же самое говорили за пять лет до этого. И еще за пять лет до того, как «говорили то же самое».

Бессмысленность таких прогнозов особенно хорошо заметна при смене поколений приставок. В такие периоды нам обещают консоли невиданной мощности и игры, от одного вида которых можно помутиться рассудком. Но проходит время, приставки появляются на свет, и выясняется, что они совсем не так хороши, как нам расписывали, что их мощности разработчикам недостаточно чуть ли с самого начала, а ролики тех божественных игр, о которых так много рассказывали, оказываются подделками. В ре-

зультате наступление коммунизма опять откладывается до следующего раза. Вот увидите, пройдет еще лет пять — и все заговорят про next-nextgen (или как там он в этот раз будет называться?) и Ultra HDTV.

Конечно, технологии совершенствуются очень быстро, но столь же быстро растут и наши запросы. То, что пятилетку назад казалось совершенством, сейчас достойно разве места в музее.

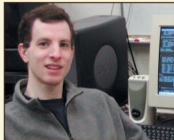
Примерно тысячу лет назад была новость, что по игре American McGee's Alice якобы снимут фильм и что в главной роли якобы будет Сара «Баффи» Мисшель Геллар. Это была утка или фильм и правда снимают?



American McGee's Alice (2000)

К фильму никто еще даже не приступал — и не факт, что вообще возьмется. Права на него принадлежат самой Саре Мисшель Геллар, и недавно она подтвердила, что не собирается хоронить проект, но и ничего определенного насчет него пока сказать не может. В Голливуде это в общем-то нормальное явление, когда фильмы мурьчат чуть ли не десятилетиями, но легче от этого не становится.

А чем сейчас занимается Кен Сильверман, создатель движка Build? Последний раз я слышал о нем когда-то очень давно, он тогда делал суперноворожденный воксельный движок.



Кен Сильверман

Чуть больше десяти лет назад Кен Сильверман был персоной не то чтобы сильно известной, но влиятельной — его даже называли главным соперником Джона Кармака. В середине 90-х он написал для Apogee Software (так раньше называлась 3D Realms, и это до сих пор остается ее официальным названием, 3D Realms — всего

лишь бренд, точно так же, как Piranha Bytes для Pluto 13) псевдотрехмерный движок Build, на котором сделали Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood, Redneck Rampage и еще несколько известных шутеров той эпохи. По популярности он уступал только движкам id Software, но развивать его дальше не стали и в результате сейчас о нем уже мало кто помнит.

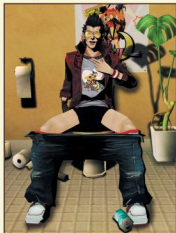
Сам Кен в переписке с нами рассказывал, что 3D Realms он покинул еще в 1997 году, чтобы закончить колледж, и после выпуска в 2000-м работал уже исключительно на себя. Сейчас он разрабатывает мелкий софт самого разного назначения (см. его на сайте Кена: <http://advsys.net/ken/>) и к игровой индустрии отношения, по большому счету, уже не имеет.

У Гоичи Суды, директора и главидеолога японской компании Grasshopper Manufacture, очень странный никнейм — Suda 51. Что он означает?

Что такое Suda, я думаю, пояснять не надо, а вот цифра 51 — это зашифрованное Goichi. Go в переводе с японского — 5, а ichi — 1.

Суда занимается играми с 90-х годов, но настоящую известность ему и его компании принесли два самых последних проекта: Killer 7 (PS2, GC, 2005) и No More Heroes (PS2, Wii, 2008). Killer 7 — это экшен, в котором концентрация странностей доведена до предела. Абсолютно все — видеоаряд, камера, герои, сюжет, игровая механика — сделано не просто не «как у людей», а так, как сделал бы Американ Макги, если бы он родился в Японии и кушал на обед, завтрак и ужин грибы вперемешку с ЛСД и барбитуратами. И хотя местами эти странности раздражают, в целом игра все равно вызывает восхищение.

No More Heroes тоже не от мира сего. Это такое отдаленное подобие GTA с отаккиллером в главной роли, который пожар одновременно на Эписе Пресли после продолжительной экзодиты и омоложенную версию Хантера Томпсона, и орудует при этом игрушечной катаной.



Когда у главного героя No More Heroes Тревиса Тацуды не хватает денег на новые видеоигры, он подрабатывает киллером.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Гордость за отечественное самолетостроение на уровне игровой индустрии начала душить нас еще в 2001-м, с выходом оригинального «Ил-2: Штурмовик». В 2003-м, когда вышли «Забывшие

Ил-2 Штурмовик: Забывтые сражения

сражения», хватка только окрепла. Основной проблемой жанра авиасимов (туда же, наверное, возьмем и подлодки) всегда было то, что авторы пренебрегали одним из двух обязательных элементов: бывало, что парк самолетов, представленный в игре, вызывал бурный восторг, но сама игра вела в ступор. А бывало и наоборот. «Забывтые сражения»

на своем примере показали, как можно сделать авиасим, не забыв ничего важного. Стараниями **Олега «Человека и самолета» Медокса** под красивейшую и максимально достоверную историческую базу был подведен игровой процесс, который не стыдно назвать симулятором.

Никому не ставится в вину, что за полуторогодичный проме-

жутко, что прошел между «Ил-2» и «Забывтыми сражениями», не произошло ничего такого, что помешало бы детичу **Maddox Games** второй раз кряду стать лучшим в своем жанре. Важно другое — из обычного аддона с новыми миссиями и самолетами мы получили полноценное продолжение, ровно в два раза лучше оригинала.

ДАТА ВЫХОДА	2003
ЖАНР	Жизнь как полет
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft, 1C/Maddox Games

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



За сюжетами, что разворачивались в стенах **Midway Games** примерно с 1994 по 1998 гг., сле-

Mortal Kombat 4

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	Разочарование юности
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Midway Games

дили в каждом дворе. **Эда Буна** и **Джона Тобиаса**, «папу» и «маму» **Mortal Kombat**, неоднократно называли Кармаком и Ромеро от мира файтингов — даже в их биографиях есть что-то общее. **id** заменили спрайты полигонами и не ошиблись. Бун и Тобиас отказались от рисованных моделей в пользу оцифровки, чем представили третью часть МК как одну из самых оригинальных игр жанра.

Ну а в четвертой части перевели все в третье измерение, где и случилась осячка. Каждый свечок знает свой шесток, а разница между разработкой файтингов в двух и трех измерениях оказалась колоссальной. «Живая» анимация motion capture, фишка с холдным оружием (засветившаяся потом в **Soul Calibur**) и полное 3D (бойцы могли передвигаться в восьми направлениях) на выходе

почему-то дали картину скорее аляповатую, чем достойную очередной серии культовой игры. К сожалению, в погоне за временной какой-то важной нить была утеряна. Стремление к 3D по человечески понято (**Virtua Fighter** и **Tekken** изначально были трехмерными, а они датировались аж 1993 и 1994 гг. соответственно), но лучше уж было подождать, чем выдать такой результат.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Послужный список **Blizzard Entertainment** (которой спустя

Rock'n'Roll Racing

ДАТА ВЫХОДА	1993
ЖАНР	Гонки на выживание
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Interplay/Silicon & Synapse

некоторое время и стала **Silicon & Synapse**) настолько круто, что даже начинаешь злиться. Пытаться найти какие-то «первые блины» бесполезно, потому что вот он, один из первых.

Из 16-битных платформ **SNES** и **Mega Drive**, для которых игра была создана, **Blizzard** выжали все соки до последней капли — недаром **Rock'n'Roll Racing** считается одной из самых техноло-

гичных игр на этих приставках. Безумный интеллект компьютерного соперника: на шести трассах уровня сложности **Warrior** самые впечатлительные оставляли все свои нервы. По-близзардовски ненаглядная картинка: яркая, выдержанная в захватском стиле игры. Наконец, действительно «рокемрол»: саундтрек с участием **Black Sabbath** и **Deep Purple** плюс комментатор — сей-

час все это не более чем обязательные элементы шоу, но насколько радостно было услышать все это из динамиков своего телевизора!

При всем при этом играть было так же интересно, как смотреть и слушать, а затем, спустя несколько лет, из **Rock'n'Roll Racing** выросли **Destruction Derby** и **Twisted Metal**, тоже ставших классикой, но уже в 32 битах.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Все, что делали в свое время братья Голлопы (а это, в числе прочего, **X-COM**), чуть ли не с момента выхода причислялось к

Laser Squad

ДАТА ВЫХОДА	1988
ЖАНР	Turn-based tactics
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Blade Software/Mythos Games

разряду немеркнувшей классики. Перевел версию **Laser Squad** для **ZX Spectrum** и **Commodore 64**, падали она в руки современного игрока (даже не поленившегося скачать эмулятор), который начал свой путь хотя бы с **Commandos**, минуты через три тыканья по клавиатуре привела бы к неизбежному «А ну ее к лешему!» Хотя бы потому, что управление в игре осуществляется клавишами A, Q,

O и P, и я, хоть убейте, уже даже не помню, откуда мне это известно. Еще более сложная задача для игрока в XXI веке — связать визуальный ряд с собственным сюжетом **Laser Squad**. Это вроде как тактика, породившая **X-COM**, — но где работа диверсионной группы, где спасение заложников, где уничтожение противника подслушано? Хотелось бы нам, чтобы все видели в этих квадратах и гик-

сельных деревьях (зеленых квадратах) какой-то особенный фотореализм — но сейчас наше воображение на такое уже не способно.

С другой стороны, не лучше ли просто знать, что нынешние масштабы тактических игр, умноженные на хорошую графику и звук, когда-то могли абсолютно спокойно существовать в файле размером 42 Кб?



STARCRAFT 10 лет

СУПЕРСТАР

ДАТА ВЫХОДА	Март 1998 года
ЖАНР	Стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra Entertainment/ Blizzard Entertainment

Некоторые недавние люди любят сравнивать компьютерные игры с футболом или шахматами, тем самым отдавая смачный комплимент их играбельности. Вот, в общем, верно: едва ли мы доживем до времен, когда диктор центрального телевидения скажет, что, мол, футбол и хоккей всем надоели. Игр таких на самом деле еще не придумали. Но некоторые оказываются в опасной близости к заветной цели.

Баланс сил между тремя расами в StarCraft ввел нас в заблуждение начиная с самых первых матчей: казалось, что доминирование протоссов над остальными несомненно, раса землян являет собой золотую середину мощи и технологий, а зерги на правах пресыщающихся были выбором самых изощренных игроков. Спустя некоторое время появился сдвиг в пользу терран, чуть позже пришло осознание того, что и зерги совсем не простые, все начало переворачиваться, и на выходе мы столкну-



Фанаты очередной игровой лиги — зрители ликуют! Копиак неизвестного автора.

лись с извечным вопросом о дуэли слона и кита. Самобытность каждой стороны, умноженная на не имеющую языков игровую механику, регулярно заставляла проводить аналогии с шахматами.

Один мой знакомый решил связать свою жизнь с автогонками после того, как ему удалось уйти от милицейской погони по встречной полосе. Что-то подобное я впервые испытал, увидев одну из многочисленных игр в StarCraft, где некий самородок на раз справился с семью компьютерными противниками. Отбросив шуточки про Каспарова и Deep Blue, признаем: играть с живым оппонентом стоить интересней. С развитием компьютерных сетей в 1990-х этот тренд получил широкое распространение в играх, а к концу десятилетия, с появлением Battle.net, закрепился окончательно. Изначально созданный в 1997 году для Diablo Battle.net сейчас ассоциируется исключительно с близзардовскими стратегиями. Возможность легко найти соперника в любое время суток и рейтинговая система стали лучшей соревновательной платформой для StarCraft. Оказавшись в столь людной реймерской среде, StarCraft из компьютерной игры жанра RTS превратился в натуральную шахматную доску с ливидным оскалом мысли. Другая сторона медали — пресловутые actions per minute, клики в минуту, то есть ловкость рук, без которой в наше время уже и на сервер не сунешься.

Случается, что некоторым игрокам слова «популярность» бывает явно недостаточно. Если вы захотите узнать, сколько копий StarCraft было продано с момента

выхода по 2007 год, из общих 9,5 млн копий (по состоянию на май прошлого года) обязательно будут вычтены 4,5 млн — именно столько продаж пришлось на Южную Корею. По иронии судьбы релиз дитяти Blizzard совпал с массовыми поисками смысла жизни в Стране утреннего спокойствия. После того как смысл был найден, не уцепились мертвой хваткой: количество интернет-кафе выросло с трех до пятидесяти тысяч, параллельно с этим «игрушки» были признаны «играми» и взяты в оборот серьезными компаниями — такими как Coca-Cola, Samsung и SK Telecom. С этого момента наш юбилер перешел в новый дом с басовым, видом на море и неограниченным запасом шампанского. С этого же момента можно начать отсчитывать историю такого явления, как киберспорт, которое благодаря прогрессивному мышлению народов Азии в Корею по-настоящему живет, а не выживает.

Новая жизнь StarCraft началась без особых потуг: первые крупные чемпионаты уже позиционировали себя как шоу, понадобилось менее года для организации турниров и лиг с реально хорошими призовыми фондами. Вместе с ними появились первые профессионалы.

Им, в свою очередь, не составило труда обзавестись армией поклонников и поклон-

ниц: если сами игроки видели в StarCraft широкое применение своим мыслительным способностям, то зрители он привлекал ничуть не меньше. В очередной раз вспомним о зрелищности шахмат.

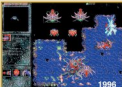
Ежемесячный рейтинг Кореянской ассоциации профессиональных игроков (KeSPA) состоит из тридцати имен, по крайней мере десять из которых возведены в ранг суперзвезд, их имена на слуху в масс-медиа, их лицам можно доверить рекламу чего угодно. Само собой, жизнь этих людей не сладка, каждый живет как настоящий спортсмен, а тренируется в два раза больше, чем этого требуют «нормальные» виды спорта.

Рассказывать о том, как прекрасно живет в Корею наш юбилер, можно до бесконечности. При текущих раскладах (учитывая вторую часть) StarCraft гарантировано еще одно десятилетие в лучах славы. «Мы никогда не боялись конкуренции, особенно в жанре, где нам уже ничего не надо доказывать. Упор делается главным образом на мультиплеер. Мы создаем игру, которая должна стать лучшей соревновательной RTS на рынке», — сказал в одном из первых интервью после анонса StarCraft 2 вице-президент Blizzard по геймдизайну Роб Пардо.

Судя по всему, в Blizzard трудятся люди, не нуждающиеся в разъяснениях по теме целевой аудитории.

Сначала было дерево

В 1996-м StarCraft выглядел в точности как Warcraft 2, только в космосе. Но в итоге эволюционировал не хуже, чем среднестатистический зерглинг.



1996



1997



1998



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL: RVB@PHKI; HARD@IGROMANIA.RU

И швец, и жнец



В минувшем месяце руководство AMD озвучило планы на будущее. Основные надежды возлагаются на чип **Fusion**, который объединит в себе CPU и GPU. x86-совместимая составляющая гибридного процессора будет базироваться на ядре **Phenom** (45 нм), а графическая — на дискретном видеочипе (каком именно, не сообщается).

Двухядерные Fusion для ноутбуков выйдут в первой половине 2009 года. Позже появятся четырехядерные модели для настольных компьютеров. Все Fusion обеспечат поддержку технологии **Hybrid Graphics**, так что процессоры можно будет использовать в паре с дискретными графическими ускорителями.

Cooler Master поддержала NVIDIA



Не так давно NVIDIA предприняла смелую попытку объединения всех функций контроля и мониторинга в одной программной оболочке, анонсировав открытый стандарт **Enthusiast System Architecture**. Компания **Cooler Master** одной из первых поддержала инициативу графического гиганта и выпустила **Real Power ESA 1000W**.

Блок питания нацелен на самые мощные игровые системы, о чем свидетельствует высокая мощность (1000 Вт) и большой вентилятор (135 мм) с интеллектуальной системой контроля скорости вращения. Специальный контроллер БП подключается к материнской плате и не только отслеживает температуру, но и позволяет изменять напряжение и силу тока. Конечно, пользователю это даст возможность гибко управлять производительностью системы и быстро определять неисправности.

Сейчас линейка блоков питания **Cooler Master Real Power** представлена моделями емкостью 650, 750, 850, 1000 и 1250 Вт. ESA поддерживает только **Real Power ESA 1000W**, но все еще впереди.

Игровой трон



Компьютерное кресло должно быть экстравагантным трном, сидя на котором можно управлять армиями монстров, бравыми

солдатами и дорогими спортсменами в полное удовольствие. Разработчики с сайта **thev1chair.com** предложили необычный стол для искушенных любителей игр — **V1 Chair**.

Система представляет собой стол со множеством выдвигающихся поверхностей, автомобильным креслом от **Porsche**, один или несколько мониторов и акустическую систему. Стол предлагается в разных конфигурациях и нескольких цветах по цене от 50 тыс. руб. Заказы принимаются прямо на сайте.

USB через DisplayPort



Не секрет, что с приходом эпохи видео высокой четкости разъемы **VGA** и **DVI** уступят место скоростному интерфейсу **DisplayPort**.

Новая версия — 1.1 — включает дополнительный канал для обмена данными между компьютером и монитором. Сейчас он используется, например, для автоматического вывода дисплея из спящего режима, а в будущем полоса пропускания будет увеличена до 480 Мбит/с, что позволит обмениваться USB-трафиком. Это избавит от необходимости втыкать шнур к системному блоку для использования USB-портов на корпусе монитора.

eSATA станет лучше



По скоростным характеристикам eSATA обходит USB и FireWire, но общее впечатление портит то, что питание подается по отдельному кабелю. Портативные накопители с интерфейсом eSATA неизменно комплектуются адаптерами для подключения к сети. К счастью, ситуация может измениться — консорциум **SATA-I/O** во главе работает над спецификациями **Power over eSATA**.

Модернизированный стандарт утвердит основную, а соответствующие вилы и оптические приводы появятся в конце года. Максимальная скорость передачи данных останется неизменной (3 Гбит/с), разъемы не поменяются.

Контрольная панель



GIGABYTE сократит наши счета за электроэнергию: линейка энергоэкономичных материнских плат на базе чипсета **Intel P35/X38/X48** позволит заметно уменьшить энергопотребление компьютера за счет переключения фаз питания процессора в зависимости от нагрузки.

Утилита **Dynamic Energy Saver** поддерживает оптимальную энергоэффективность при любой загрузке компьютера — от слабой до полной.

Благодаря последовательному отключению каналов преобразователя экономия достигает 70% без заметной потери производительности. Специальный счетчик отображает количество сэкономленной электроэнергии в ваттах — сэкономленные деньги в конце каждого месяца смело можно тратить на покупку новой игры.

Край восходящего солнца



Scythe Zipang, или «Край восходящего солнца» — так назвала свой новый процессорный кулер японская компания **Scythe**. Это первая

система охлаждения с 140-мм вентилятором. При скорости вращения крыльчатки около 1000 об/мин воздушный поток составляет около полутора кубометров в минуту. Уровень шума — 21 дБ. Шесть тепловых трубок установлены асимметрично и проходят через массивный радиатор как снизу, так и сверху.

Комплект поставки включает набор креплений для всех популярных процессорных разъемов, но система охлаждения поместится далеко не на каждой системной плате и не в каждом корпусе — размеры составляют 145x148x112 мм при весе около 815 г.

Читать не вредно



Чуть больше двух лет назад **Philips** представила концепт телефона с листом электронной бумаги вместо дисплея. Сейчас это уже не в диковинку (есть как минимум **Motorola FONE F3**), но интерес все же представляет: новинка оснащена 5-дюймовым экраном, который можно сворачивать в трубочку. В продажу аппарат поступит в начале весны и называться будет **Philips Readius**.

Те, кто уже успел поддержать новинку в руках, отмечают всеядность: телефон понимает форматы PDF, DjVu, HTML и даже DOC. Черно-белый экран вполне пригоден для чертежей и картинок. Заряда аккумулятора хватает на неделю.

Рубанок?



Специально для тех, кому недостаточно отзывчивости обычных лазерных мышек, **Zaiman** представила манипулятор **FPSGUN FP1000** в форме рубанка. Необычная мышь имеет высокое разрешение оптического сенсора (2000 dpi) и позволяет молниеносно реагировать на ситуацию в игре. Небольшое колесо с подсветкой управляет чувствительностью оптического сенсора в реальном времени. Размеры корпуса составляют 85x169x75 мм, вес — 181 г.

Оперативная память подешевеет



Переход на DDR3 сдерживается неоправданно высокой стоимостью модулей памяти. Но аналитики в один голос говорят о том, что уже к концу лета ценовой разрыв между DDR3 и DDR2 сократится до смешных 10%. Причиной тому станет агрессивная политика продвижения новых платформ **Intel** и начало массового выпуска планок DDR3 SDRAM.

Ultra уходит на покой



NVIDIA прекратила прием заказов на **GeForce 8800 Ultra**. В скором времени видеокарты на основе этого графического процессора исчезнут с прилавков магазинов. Причиной отказа от выпуска флагмана стал приближающийся релиз **GeForce 9800 GX2** с парой **G92** на борту.

Первый пакет исправлений для Windows Vista



Первый пакет исправлений для операционной системы **Windows Vista** прошел стадию бета-тестирования и уже получил статус **Release Candidate**. Все обновления **Service Pack 1** предназначены для оптимизации производительности и надежности системы.

Официальная дата выхода пока не сообщается, но все указывает на то, что событие произойдет где-то в марте. Отличный повод попробовать **Vista** в деле или перейти на ОС окончательно.

Перспективный гибрид



Производительность центральных процессоров с каждым годом растет в арифметической прогрессии, поэтому **Intel** планирует использовать мощности своих

будущих ЦП для обработки трехмерной графики в играх.

Слухи о таинственном проекте **Larrabee** в последнее время начали обретать реальные очертания. **Larrabee** станет прямым конкурентом **AMD Fusion**. Уже в этом году выйдут инженерные образцы **Larrabee** для разработчиков игр и программ. Позднее, в конце 2009 года — начале 2010-го, свет увидит серийные продукты. Первые гибридные процессоры будут разработаны по обкатанной 45-нм технологии, а к официальному анонсу продукт перейдет на 32-нм производственный процесс.

Лебедев вошел во вкус



Студия **Артемия Лебедева** представила очередной концепт клавиатуры — «**Оптимус Тактус**». Вместо физических кнопок в новинке используется один большой сенсорный ЖК-дисплей.

В зависимости от запущенного приложения на экран выводятся разные наборы кнопок. Картина может быть как статичной, так и анимированной. При этом любая область рабочей поверхности может быть запрограммирована на управление чем угодно и отображение чего угодно.

Оптоволокно для народа



Для передачи сигнала на большие расстояния интернет-провайдеры используют оптоволоконные кабели с высокой пропускной способностью, но прокладывая их в квартирах абонентов неоправданно дорого.

Для подключения наших компьютеров к маршрутизаторам сейчас используется витая пара. Корейские ученые предлагают альтернативу — пластиковый волоконно-оптический кабель для домашних, городских и междугородных сетей. Такой шнур позволяет увеличить скорость передачи данных примерно в 25 раз (пропускная способность — 2,5 Gbit/s против 100 Mbit/s у меди). При этом пластик гораздо прочнее обычного оптоволоконка.

За будущее Земли



Сегодня около 40% электричества генерируется с использованием угля. После его сжигания вырабатываются парниковые газы, которые стремительно приближают планету к концу жизни.

Руководство **Google** решило в 2008 году большую часть своей прибыли вложить в развитие солнечной энергетики. Батареи на основе солнечных элементов абсолютно безвредны для окружающей среды. **Google** разработал собственную систему мощностью около 1 гигаватт — производительности такой системы хватит, чтобы обеспечить электричеством город вроде Краснодара.

Железный софт на DVD

Видеокарты

- **AMD avivo Video Converter Engine 6.1** — видеокодек для карт серии **Radeon X1000** под **Windows XP**.
- **AMD Catalyst 8.1** — драйвера для видеокарт **Radeon** под **Windows XP**.
- **ATI Tray Tools 1.3.6.1053** — альтернативная утилита для настройки видеокарт от **AMD**.
- **NiBitor 3.7** — программа для редактирования BIOS видеокарт **GeForce**.
- **NVIDIA ForceWare 169.21** — драйвера для видеокарт серии **GeForce 5/6/7/8** под **Windows XP**.
- **RivaTuner 2.06** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **TechPowerUp GPU-Z 0.1.5** — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- **Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0007** — драйвера для всей линейки карт **X-Fi** от **Creative**.
- **Realtek AC'97 A4.03** — драйвера для аудиоконтроллера класса **AC'97** от **Realtek**.
- **Realtek HD Audio R1.85** — драйвера для аудиоконтроллера класса **HD Audio** от **Realtek**.

Материнские платы

- **ASUS PC Probe 2.1.04.42** — мониторинг системных плат **ASUS**.
- **ASUS Update 7.13.02** — прошивальщик BIOS любой из системных плат **ASUS**.
- **GIGABYTE @BIOS 1.21** — прошивает BIOS любой системной платы **GIGABYTE**.
- **GIGABYTE EasyTune5 B07.1101.1** — утилита для разгона материнских плат от **GIGABYTE**.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3** — фирменная утилита для материнских плат компании **MSI**.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 2.0** — измерит производительность вашего винчестера.
- **HD Tune 2.54** — протестирует любой носитель и покажет его скорость.
- **Hitachi Drive Fitness Test 4.10** — тестирование и настройка винчестеров от **Hitachi**.
- **NEERO CD/DVD Speed 4.7.7.15** — измерит скорость вашего дисководов и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **Auslogics System Information 1.6.156** — простая в обращении программа, популярно расскажет о начинке вашего ПК.
- **Belarc Advisor 7.2.22.5** — расскажет вам все о вашей системе.
- **CPU-Z 1.43** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalCPUID 4.13.2.402** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.404** — измерит производительности ПК и проведет диагностику.
- **EVEREST Ultimate Edition 4.20 Build 1257** — культовая программа для диагностики ПК.
- **Fresh Diagnose 7.72** — исследует все потаенные участки вашей системы.
- **Geekbench 2.0.10** — весьма необычная программа для исследования производительности ПК.
- **Hardware Sensors Monitor 4.0.0.1** — утилита для мониторинга температур и регулировки работы вентиляторов.
- **RightMark CPU Clock Utility 2.30.1** — программа для мониторинга процессора и сбора информации о ПК.
- **SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.13.12)** — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.33** — повелитель всех вентиляторов.

Из последних сил

Тестирование AMD Radeon HD 3870 X2

Дмитрий Колганов

Кто еще несколько месяцев назад мог допустить, что на свете появится нечто более мощное, чем GeForce 8800 GTX/Ultra, да еще не от NVIDIA? И все-таки это произошло. Флагманская видеокарта от AMD уже стучится в дверь. Встречайте Radeon HD 3870 X2!

Если в последнее время вы не следили за ситуацией на рынке видеокарт, вкратце обрисую картину и описком значковые события. Пару лет назад тогда еще независимая компания ATI вела активную борьбу за доминирование на рынке видеокарт. Получалось, надо сказать, весьма успешно. То была эпоха GeForce 7x00 и Radeon X1x00. Победа осталась за Radeon, но ATI недолго почивала на лаврах. Янки взяли убедительный реванш, представив миру GeForce 8800 GTX, а затем еще более быстрый GeForce 8800 Ultra. Эти видеокарты поддерживали Direct X 10, по скорости в играх им не было равных.

Спустя некоторое время, после многочисленных переносов и заминок, уже AMD (к тому моменту она купила ATI) представила свою топовую видеокарту Radeon HD 2900 XT на базе ядра RV600. Она получилась довольно интересной, но не могла соревноваться с топ-моделями от NVIDIA. Radeon HD 2900 XT смог конкурировать лишь с GeForce 8800 GTS, да и то с переменным успехом. Мы, как и многие другие, ждали, что AMD продолжит наступление и покажет плату с индексом GTX. Вместо нее появилась упрощенная XT-версия с приставкой Pro.

Последнее время AMD занималась разработкой ядра RV670. На его основе свет увидели видеокарты Radeon HD 3850/3870. Стоят они относительно недорого, при этом производительность показывают на очень приличном уровне — достойная альтернатива слабым AMD Radeon HD 2600 и GeForce 8600. Но NVIDIA не осталась в долгу и выпустила победоносную GeForce 8800 GT.

Следующий ход был за AMD. В компании решили, что хватит размениваться на видеокарты средней ценовой категории и пора зааться сам-де. В конце концов, надо держать марку. Сказано — сделано.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, FSB 1333 МГц, 3 ГГц, L2-кэш 6 Мб)
Материнская плата	BioStar TP95D2-A7 (Intel P35, Socket 775, DDR2-1066, PCie, PCI, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, USB, LAN, ATX)
Память	OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC Edition OC2ZRP106620K 2x1024 Мб (1066 МГц, 5-5-5-15)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320820AS (7200 об/мин, SATA II, 8 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	Enermax Galaxy 6x EGX850EWL (850 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009
Драйвера видеокарт	AMD Catalyst Software Suite 8.0 100a NVIDIA ForceWare 169.29
Операционная система	Windows Vista Ultimate 32-bit Edition

MULTI-GPU IS BACK!



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кол-во транзисторов: 2x666 млн ● Тек-процесс: 55 нм ● Количество потоковых процессоров: 2x320 ● Частота ядра: 825 МГц ● Частота потоковых процессоров: 825 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 2x512 Мб ● Частота памяти: 1800 МГц ● Шина данных: 2x256 бит ● Количество текстурных блоков: 2x16 ● Количество блоков растеризации: 2x16 ● Интерфейсы: PCie x16 ● Разъемы: 2xDVI, HDTV ● Цена: 15000-16000 руб.

На тесты к нам попала референсная карта от самой AMD. Весит этот монстр немало — более одного килограмма, длина — 26,5 см. Аналогичными размерами могут похвастаться только GTX и Ultra от NVIDIA. Здоровенный кулер закрывает практически всю лицевую часть платы, заднюю часть прикрывает специальный кожух. Разглядеть на поверхности можно только пита-

ние, два разъема (6- и 8-контактный) и разъем под CrossFire. Скорее всего, на системную плату можно будет устанавливать до двух Radeon HD 3870 X2 или к одной такой плате добавлять обычную Radeon HD 3870. Как будет в итоге, мы еще увидим, а пока в драйверах эта функция не реализована.

Если заглянуть под кулер, то мы увидим ядро RV680, на котором построена плата. На поверку RV680 оказался парой RV670. Но благодаря тому, что печатная плата стала 12-слойной, инженерам удалось без особых проблем увеличить частоту ядер со стандартных 775 МГц до 825 МГц. Правда, двойной набор видеопамяти общим объемом 1 Гб работает на более низких частотах — 1800 МГц вместо 2250 МГц у Radeon HD3870. Более того, вместо дорогой GDDR4 используется недорогая GDDR3. Вероятно, это сделали для удешевления платы. Каждый из графических чипов обладает 256-битной шиной памяти, общее количество потоковых процессоров равно 640. Пусть это число вас не смущает,

A Perfect 10!

ВМЕСТЕ МЫ НЕПОБЕДИМЫ



История такого явления, как multi-GPU (использование двух и более чипов на одной печатной плате), уходит корнями в 90-е гг., когда компания 3Dfx еще существовала и даже была лидером рынка.

Уже тогда производители видеокарт понимали, что для повышения 3D-производительности можно использовать несколько видеокарт. И вот, в 1998 году 3Dfx представила технологию SLI (Scan-Line Interleave). Она позволяла устанавливать сразу две видеокарты Voodoo 2 в одну систему. Стоит сразу заметить, что Voodoo 2 умел обрабатывать только трехмерную картинку, для работы с 2D-графикой требовалась отдельная видеокарта. В итоге получалась довольно сложная схема — для одной только графической подсистемы вам бы понадобилось выделить сразу три PCI-разъема на плате, а это немало, учитывая, что во многих системных блоках стояли еще и звуковые карты, сетевые адаптеры и модемы. Да-да, в те времена все это богатство редко встраивали в саму системную плату.

Технология SLI работала по довольно простой схеме: одна карта обрабатывала четные строки, вторая — нечетные. Вот и все премудрости. В природе встречалась разная экзотика — например, Obsidian2 X-24 от Quantum3D. Эта легендарная плата несла на себе сразу несколько чипов Voodoo 2. Впоследствии компания Quantum 3D продолжала экспериментировать в этом направлении.

Со временем появились альтернативные технологии обхода карты. К примеру, MetaByte предложила Parallel Graphic Configuration — картинка делилась на две части, каждую пополам рассчитывала отдельная карта.

Дальше последовала эра AGP. В силу некоторых особенностей про возможность использования нескольких видеокарт в одном ком-

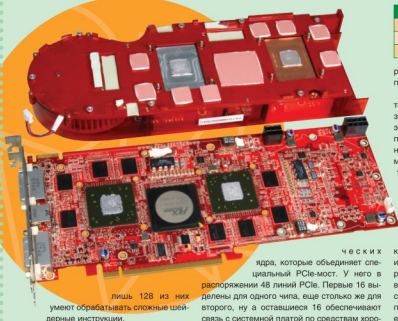
пьютере пришлось на время забыть. Производителям пришлось пойти другим путем — они стали устанавливать по два графических процессора на одну печатную плату. Наиболее известным представителем такого подхода стала ATI Rage Fury MAXX, появившаяся в 2000 году. На ней было установлено два ядра Rage 128 Pro, работавших независимо друг от друга. Расчет графики велся по принципу Alternate Frame Rendering: четный кадр считала одно ядро, нечетный — другое. Народной эта карточка так и не стала. Попросту говоря, она провалилась.

Второе дыхание multi-GPU пережило в 2004 году с появлением графической шины PCIe x16. К тому времени NVIDIA уже довольно волюнтарно себя чувствовала на рынке видеокарт, а 3Dfx так и вовсе была куплена с потрохами (в 2002 году). Технологию SLI возродили, но расшифровывались три заветные буквы стали иначе — Scalable Link Interface. Впервые SLI апробировали в видеокартах GeForce 6-й серии. Тогда же GIGABYTE представила видеокарту с двумя чипами GeForce 6800 GT на одной плате — GV301-68GT. Даже ASUS не удержалась от эксперимента, показав двухчиповую EN6800ULTRA Dual.

Альтернативный способ увеличить производительность — использовать системную плату с поддержкой нескольких видеокарт (SLI или CrossFire). Неплохой вариант, но не всегда удобный. О возможных недостатках мы уже говорили выше.

Первой карточкой в «новой» истории, которая работала в режиме SLI и при этом требовала только один разъем PCIe x16, стала GeForce 7950 GX2. Она представляла собой эдакий бутерброд, составленный из двух GeForce 7900 GT. С появлением этой видеокарты появилось понятие Quad-SLI, правда, широкого распространения технология не получила.

Недавно AMD представила платформу Spider, которая включает в себя процессоры Phenom, системную плату на чипсете AMD 7-й серии и видеокарты Radeon HD 3xxx — до четырех штук! Выглядит амбициозно, но едва ли многие решатся на покупку и последующую установку аж четырех видеокарт. В свою очередь, NVIDIA анонсировала 3-Way SLI. Спецификации позволяют объединять в одну связку до трех видеокарт GeForce 8800 GTX или Ultra. Что-то нам подсказывает, что это еще не все и в скором будущем производители найдут чем нас удивить.



лишь 128 из них умеют обрабатывать сложные шейдерные инструкции.

Схема работы Radeon HD 3870 X2 довольно любопытна, хотя и вполне предсказуема: на одном текстолите расположено два графических

ядра, которые объединяет специальный PCIe-мост. У него в распоряжении 48 линий PCIe. Первые 16 выделены для одного чипа, еще столько же для второго, ну а оставшиеся 16 обеспечивают связь с системной платой по средствам хорошо знакомой нам шины PCIe x16. Как ни странно, вместо PCIe версии 2.0 используется ревизия 1.1. Нам кажется, это едва ли оп-

	3DMARK06		
	SM2.0	SM3.0	Overall
AMD Radeon HD3870 X2	6380	7772	16170
XFX PV-T80F-SHF9	5149	5373	12775

раничит производительность видеокарты на практике.

Новые графические чипы производятся по тонкому техпроцессу (55 нм) и, как следствие, занимают меньше места, потребляют меньше энергии и меньше греются по сравнению с предшественниками. Но стоит учитывать, что на плате, кроме двух GPU, находятся PCIe-мост, двойной набор памяти, цепи питания и т.д. и т.п. Все это неслабо греется, так что об охлаждении Radeon HD 3870 X2 необходимо было позаботиться самым тщательным образом.

И вот что придумали инженеры компании: за основу взята система турбинного типа, принцип ее действия таков — вентилятор забирает свежий воздух из корпуса, прогоняет его по всей карте через радиатор, дальние нагретый воздух выводится за пределы компьютера. Такая конструкция хорошо себя зарекомендовала в прошлом, но у нас случай сложнее. Получается так, что самый холодный поток воздуха достается ядру, которое стоит ближе к вентилятору, второе обдувается уже более теплым воздухом. Выход из ситуации на-

DIRECTX 9-ИГРЫ

Модель видеокарты	AF 16x			AF 16x, AA 4x			AF 16x, AA 8x		
	F.E.A.R. 1.08								
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200
AMD Radeon HD3870 X2	216	183	165	148	115	98	96	65	57
XFx PV-T80F-SHF9	198	159	137	121	89	73	102	78	60
	Prey 1.3								
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200
AMD Radeon HD3870 X2	214,8	171,8	159,8	157,1	126,6	111,3	138,1	108,8	95,5
XFx PV-T80F-SHF9	171,8	128,6	111,1	131,2	98,1	83,7	94,9	67,9	58,5

DIRECTX 10-ИГРЫ

Модель видеокарты	Максимальное качество + AF 16x			AF 16x, AA 4x			AF 16x, AA 8x		
Call of Duty 4 1.5									
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200
AMD Radeon HD3870 X2	115,2	81,5	73,3	66,7	53,1	47,2	54,0	41,1	34,5
XFX PV-T80F-SHF9	104,0	85,3	76,7	74,9	59,3	52,7	63,9	50,0	42,9
Unreal Tournament 3 1.1									
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200
AMD Radeon HD3870 X2	108,30	91,90	68,91	94,33	68,73	46,93	80,40	59,60	43,60
XFX PV-T80F-SHF9	129,69	99,60	80,66	88,10	62,61	45,48	79,34	56,50	41,59

шелся: для первого чипа использовали сердцевину из алюминия, для второго — из меди. Этот материал лучше проводит тепло, чем алюминий. Остальные элементы платы, будь то чипы памяти или цепи питания, накрыты алюминиевым радиатором.

Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что многие компании будут устанавливать альтернативные кулеры для Radeon HD 3870 X2. Они, скорее всего, будут и тише, и эффективнее. Например, Sapphire готовит к выпуску плату в рамках серии ATOMIC с водяным охлаждением.

Как и вся трехтысячная серия от AMD, Radeon HD 3870 X2 поддерживает DirectX10.1. Не сказать, что опция архиважная, но в будущем может пригодиться. Наш скепсис объясняется тем, что пока ни один разработчик не заявил о поддержке нового стандарта, не говоря уж о реальном применении.

Технология avivo HD реализована в полной мере, чип UVD, отсутствовавший в Radeon HD 2900 XT, на этот раз есть. Он позволяет улучшить качество картинки при просмотре видео и разгрузить систему. Особенно это актуально в случае с HD-форматами. UVD берет на себя обязанности по обработке видеопотока, есть поддержка MPEG1, MPEG2, DivX и H.264. Плюс к этому, UVD проводит автоматическое масштабирование картинки, отслеживает правильность расположения пикселей, восстанавливает изначальный видеоряд из форматов PAL и NTSC, ускоряет работу с фильмами и многое другое.

Еще новый Radeon может похвастаться поддержкой технологии PowerPlay. Изначально она использовалась в мобильных видеокартах, теперь добралась и до настольных видеокарт. Суть ее проста: в зависимости от нагрузки она автоматически меняет частоту GPU и напряжения. Заявленное потребление энергии при максимальной нагрузке может достигать 196 Вт.

На заднюю панель платы выведены пара DVI-разъемов, совместимых с HDCP, и видеовыход. K Radeon HD 3870 X2 можно под-

ключить два монитора — CrossFire этому не препятствует. Как и прежде, DVI-разъемы при помощи специального переходника без проблем превращаются в HDMI. Поскольку на плате установлен дискретный аудиочип, то по HDMI-кабелю можно передавать не только изображение, но и звук.

СТАРЫЙ ДОБРЫЙ GEFORCE



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кол-во транзисторов: 681 млн • Техпроцесс: 90 нм
 • Количество потоковых процессоров: 128 • Частота ядра: 575 МГц • Частота потоковых процессоров: 1350 МГц • Тип, объем памяти: GDDR3, 768 Мб • Частота памяти: 1800 МГц • Шина данных: 384 бит • Количество текстурных блоков: 32 • Кол-во блоков растеризации: 24 • Интерфейс: PCIe x16 • Разъемы: 2x DVI, HDTV • Цена: 14500-15500 руб.

В противовес флагману от AMD мы взяли GeForce 8800 GTX. О версиях Ultra даже и не думали: не настолько плата популярна, к тому же с производства ее уже сняли. На тестах у нас оказалась вполне стандартная модель от XFX — PV-T80F-SHF9.

Долго расписывать GeForce 8800 GTX не будем, об этой видеокарте и ее возможностях и так было сказано очень много. Пройдемся лишь по самому главному. Длина карточки такая же, как и у Radeon HD 3870 X2. Графический процессор G80 построен по 90-нм техпроцессу, работает на частоте 575 МГц. Память GDDR3 объемом 784 Мб

функционирует на скорости 1800 МГц, ширина шины составляет 384 бит. Унифицированных процессоров 126 штук, число текстурных блоков равно 32.

В плате используется кулер турбинного типа, довольно тихий и эффективный. При максимальной нагрузке GeForce 8800 GTX потребляет до 145 Вт. На заднюю панель выведены следующие разъемы: два цифро-

вых DVI и видеовыход. Встроенного аудиочипа нет, но DVI-разъемы можно переконфигурировать в полноценные HDMI.

Так же, как и у конкурента, в GeForce 8800 GTX защита технология обработки видеосигнала. Зовется она PureVideo HD. По сути, делает она все то же, что и avivo HD, но есть ограничения. Например, PureVideo Decoder далеко не бесплатный. Но все это мелочи, ведь главное — игры.

ТЕСТИРОВАНИЕ

В основу тестового стенда легла материнская плата Biostar TP35D2-A7 на базе чипсета Intel P35. На роль пламенного мотора позволили четырехъядерный процессор Core 2 Extreme QX6950 с частотой 3 ГГц и шиной 1333 МГц. Он быстрый и мощный, едва ли во время тестов производительность видеокарт упрется именно в него. Суммарный объем оперативной памяти — 2 Гб (две планки по гигабайту). За питание отвечал мощный блок питания на 850 Вт — Enermax Galaxy dxX EGX850EWL.

Мысли вслух

Внимательно изучая историю multi-GPU, можно проследить интересную закономерность. К решению увеличить мощность путем добавления еще одного чипа обычно приходит на последнем этапе жизни видеокарты. Так было с **Voodoo 2** и **GeForce 7**. Но, похоже, ситуация меняется. Впервые мы видим на примере **AMD**, что двойная плата выходит сразу после появления новой серии видеокарт. Самое интересное, что ситуация повторяется и в случае с **NVIDIA**. Сразу после выпуска ядра **G92** последует анонс флагманской модели — двойной карты наподобие **GeForce 7950 GX2**.

Объясняется такая смена курса следующим образом: постоянно вкладывать деньги в разработку новых чипов можно, но нужно ведь и деньги зарабатывать. Именно поэтому компании выбирают порой экстенсивный путь развития. Вполне возможно, что производители видеокарт стараются ускорить срок жизни своих продуктов.

Удастся им это только в том случае, если разработчики игр всерьез займутся оптимизацией кода и будут пытаться выжать максимум из существующего оборудования, а не надеяться на скорый выход новых видеокарт, как это случилось с **Crysis**.



Для проведения тестов мы использовали 32-битную версию операционной системы **Windows Vista Home Premium** со всеми обновлениями. Если для **GeForce 8800 GTX** задевалась сертифицированная драйвера **ForceWare 169.29**, то для **Radeon HD 3870 X2** в нашем распоряжении была бета-версия — **Catalyst 8.0 108a**.

Для оценки производительности выбирались две DX9-игры — **F.E.A.R.** и **Prey**. Скорость видеокарт проверялась под DX10 при помощи **Crysis**, **Unreal Tournament 3** и **Call of Duty 4**. Не обошлось и без синтетического **Futuremark 3DMark06**.

Итак, устанавливаем **Radeon HD 3870 X2**. Оказалось, что 8-контактное питание для работы необязательно, достаточно подключить два 6-контактных кабеля. Полное питание понадобится для включения функции разгона в драйверах.

При старте кулер видеокарты запускается на максимальных оборотах. Шум ощутим, но

в дальнейшем система охлаждения обавляет обороты. Даже под нагрузкой плата работала достаточно тихо. Тут стоит отметить, что **GeForce 8800 GTX** в действии все равно тише, но даже этот результат нас порадовал — по сравнению с **Radeon HD 2900 XT** новая видеокарта от **AMD** кажется бесшумной.

В **3DMark06** видеокарта **Radeon HD 3870 X2** нас весьма удивила. Она обставила **GeForce 8800 GTX** почти на 3400 очков, набрав рекордные 16 170 «попугаев» — неплохая заявка на лидерство. Но тут мы запустили **Crysis**. Игра заработала, но на экране появилось множество артефактов и постоянные фризы. В итоге мы не стали включать результаты тестов в список. Эти проблемы будут решены в новых версиях драйверов, в будущем мы еще успеем выяснить, насколько хорошо им это удалось. Остальные игры работали без проблем.

В том же **UT3** новый **Radeon** показал себя неплохо, особенно когда мы

включили сглаживание. Однако уже в **Call of Duty 4** пальмы первенства перехватил **GeForce 8800 GTX**, причем довольно уверенно. В DX9-играх **Radeon HD 3870 X2** чувствовал себя как рыба в воде. В **Prey** чистая победа осталась за продуктом **AMD**, в **F.E.A.R.** лишь при сглаживании 8x видеокарта уступила пальму первенства **GeForce 8800 GTX**.

Учитывая тот факт, что при тестировании двуглавого **Radeon** использовались beta-драйверы, мы вправе ожидать в будущем привычки в скорости.

МНОГОЗНАЧИТЕЛЬНОЕ
МНОГОТОЧИЕ

AMD предприняла смелую попытку, выпустив на рынок **Radeon HD3870 X2**. И эта попытка вполне может оказаться успешной, если программисты компании будут расторопны и сумеют соладать с драйверами. В ходе тестирования к видеокарте претензий не было — работает она тихо, размеры в пределах разумного, все современные технологии поддерживает, плюс обладает рядом интересных особенностей.

Окажется ли **Radeon HD3870 X2** королем на час? Вполне возможно, ведь на горизонте маячит **GeForce 9800 GX2** — двойной вариант **GeForce 8800 GTX 512**. К тому же **NVIDIA** разрабатывает новое ядро под кодовым именем **G100**. Словом, **AMD** рано расслабляться. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

AMD (www.amd.ru) —
AMD Radeon HD 3870 X2;
BioStar (www.biostar.com.tw);
BioStar TP35D2-A7;
Enermax (www.enermax.de) —
Enermax Galaxy dxX EGX850EWL;
OCZ (www.ocztechnology.com) —
OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC Edition OC22RPR10662GK;
IT-Labs (www.it-labs.ru) —
FXFX PV-T80F-SHF9.



Behold TV SOLO

Автономный ТВ/FM-тюнер в стильном корпусе

- Обновляемая микропрограмма
- Поддержка широкоформатных мониторов
- Картина на десктопе • Разрешение 1680 x 1200

Владей эфиром!

Behold TV M6 Extra

Аппаратное кодирование
в формате MPEG-2 и AC3

- ARPC — включение компьютера с пульта ДУ и по расписанию
- Объёмное изображение • Запись без рекламы
- Вещание в сеть с собственным логотипом

Behold TV 609 RDS

Поддержка RDS
(радиотекст)

www.beholder.ru

реклама



ШВЕЙЦАРСКИЙ НОЖ

Тестирование PMP-плеера Cowon Q5W

Николай Арсеньев



Дисплей: 5-дюймовый сенсорный ЖК, 16,7 млн цветов, 800х480, контрастность 500:1, яркость 200 кд/м²
 Процессор: RMI Alchemy Au1250 (600 МГц) • Память: 128 Мб ОЗУ + 64 Мб ПЗУ • Жесткий диск: 40/60 Гб, 1,8 дюйма, FAT32 • ОС: Microsoft Windows CE 5.0 Pro • Форматы файлов (аудио/видео/флэш-карт/интернет): MP3, WMA, ASF, OGG, WAV, FLAC, APE, MPE+V, ASF, WMV, MPG, OGM/TXT (до 7 Мб), PEG, BMP, PNG, RAW (10 Мб) • Радио: FM (76-108 МГц; 87,5-108 МГц) • Микрофон: есть (WAV) • Диапазон частот: 20-20000 Гц • Выходная мощность: 34 мВт на канал • Встроенные колонки: 1+1 Вт • Интерфейсы: USB 2.0 (Device/Host), Wi-Fi, Bluetooth, S-Video, Composite, DVI, джек 2,5/3,5 мм • Аккумулятор: встроенный литиево-полимерный аккумулятор (6500 мАч) • Время работы: 13 часов музыки или 7 часов видео • Размеры: 138,8 x 88,5 x 20 мм • Материал: металл, пластик • Вес: 380 г • Комплект поставки: наушники, USB-кабель, пульт ДУ, видеокабели, ремешок, сетевой адаптер, диск, руководство • Рекомендованная цена: 16990/17990 руб.

ТЕХНОЛОГИЧНОСТЬ И ПРАКТИЧНОСТЬ

Дизайн Cowon Q5W выглядит максимально строго и лаконично. Лицевая и задняя панели сделаны из металла, что придает солидности. Лишь боковина выполнена из пластика. Кнопки три, все они находятся в верхней части: выключатель, по совместительству играющий роль блокиратора, и клавиши регулировки громкости. Там же расположены ИК-приемник, микрофон и пара встроенных динамиков на 1 Вт каждый. В правом верхнем углу отведено место для стилуса. На нижней стороне плеера находится разъем для видеокабеля. Удачный ход: в современных моделях PMP-плееров Archos ничего такого не встретишь, хочешь подключить устройство в телевизор или монитору — покупай модуль с видеоразъемами. В случае с Cowon такой проблемы нет, универсальный кабель уже в комплекте.

Все основные разъемы вынесены на левую часть: 2,5- и 3,5-мм джеки, разъем для подзарядки, mini-USB для подключения устройства к ПК и полнофункциональный USB-порт. Q5W поддерживает функцию USB-хост, что позволяет подключать к плееру внешние устройства, к тому же без переходников. Кроме этих

разъемов, на левой части находится выдвижная антенна для Wi-Fi. Как видите, кнопок на корпусе плеера минимум, но это не повлияло на удобство использования. За это спасибо сенсорному экрану.

В основе Q5W лежит процессор Alchemy Au1250, работающий на частоте 600 МГц. Он умеет проигрывать видео с разрешением до 720х480 без запинки. Можно взять планку и выше, но от тормозов в этом случае вы не застрахованы. Кстати, именно платформа Alchemy отвечает за поддержку функции USB-хост, а также совместимость с Windows CE. Немного покопавшись в интернете, мы выяснили, что Alchemy умеет работать не только с Windows, но и с Linux. Интересно, смогут ли народные умельцы подружить Q5W с альтернативной ОС? Хотя полезность такой миграции — отдельный вопрос.

Второй Windows CE 5.0 Pro в качестве ОС во многом спорен. Платформа не новая, программ для нее мало. Зато радует отношение Cowon к делу: на момент написания статьи разработчики уже раз пять выпускали новые прошивки для Q5W. На русском зеркале (www.cowonrussia.ru) можно найти русифицированную версию, а также утилиту для просмотра файлов пакета MS Office (Word, Excel, Power Point) и PDF.

Для справки: когда-то продвижением химических процессоров занималась AMD, сейчас за развитие Alchemy отвечает некая компания Raza Microelectronics (RMI).

СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН ВСЕМУ ГОЛОВА

При включении плеер встречает нас фирменной надстройкой Cowon Launcher. Она проста и лаконична: функции разнесены по правую и левую стороны, в нижней части находится информационная панель. Она отображает текущий уровень громкости, уровень заряда аккумулятора, дату и время, блокировку и подключения — проводные и беспроводные.

Работать с меню можно с помощью пальца, однако это не так удобно. Рекомендуем использовать стилус. Отзывчивость экрана

В прошлом номере мы рассказали про Cowon Q5W в «Итогах года», однако формат рубрики не позволил осветить все возможности комбайна. Восполним этот пробел.

Первые шаги к созданию медиаустройств Cowon предпринимала и раньше, достаточно вспомнить компактный D2 с сенсорным экраном или продвинутого PMP-плеера A3 с шикарным экраном и возможностью просмотра HD-видео (720p). В общем, от Q5W мы ожидали многого.

Ажиотажа вокруг Q5W было много. Неудивительно, ведь компания-производитель вознамерилась втиснуть в небольшой корпус производительную начинку, полноценную ОС Windows CE, букет беспроводных интерфейсов (Wi-Fi, Bluetooth), качественный экран и прочие радости жизни.





на высоте, только по умолчанию скорость двойного нажатия слишком высока. Параметр можно и нужно отрегулировать в настройках Windows CE. Но вернемся к Cowon Launcher. В левой части находятся ключевые иконки — Media, Office, Utility, Network и Windows. Нажимаем на одну из них и получаем доступ к дополнительным функциям. Они появляются в правой части экрана. Собственно, вот структура переходов:

- раздел Media → Movie, Music, Radio, Flash
- раздел Office → Photo, Text, Browser
- раздел Utility → Record, Settings, Bluetooth
- раздел Network → MSN, Explorer, WLAN
- раздел Windows → Windows Browser, WordPad, Freecell, Solitaire, Control Panel, Windows

Гуляя по каталогу с фильмами, вы можете просмотреть тот или иной файл в небольшом окошке, при желании переключиться в полноэкранный режим. Вот тут-то и можно оценить все достоинства большого 5-дюймового экрана — картинка яркая, сочная. Плеер поддерживает все распространенные форматы видео. Его мощности достаточно, чтобы с комфортом смотреть видео с разрешением до 720х480 (30 кадров/сек) — конвертировать не придется. Субтитры Q5W подцепляет без проблем — можно менять размер, цвет и скорость синхронизации с картинкой. Углы обзора экрана широкие, встроенные колонки звучат громко — без наушников можно вполне обойтись. Жаль, нет подставки у плеера. Держать его на весу не самая лучшая идея. Весит он не так мало — 380 г.

Список поддерживаемых аудиоформатов внушает уважение. Кроме банальных MP3, WMA и OGG, можно загружать музыку в APE и FLAC. Последние два варианта обеспечивают максимальное качество звучания. К Q5W не стыдно подключить дорогие мониторные наушники — удовольствие гарантировано. При необходимости звук можно отстроить с помощью эквалайзера.

Единственное, с чем разработчики перемудрили, а может, и не подумали, так это с навигацией. Организована она стандартно (как файловый менеджер), но пользоваться неудобно. Попробуй там составить список воспроизводимых композиций. К тому же нет возможности сортировать файлы по тега.

Функция радио в Q5W реализована неплохо, роль антенны играют наушники. Выбираем нужный регион, частоту любимой станции — и вперед.

Надоело слушать музыку и смотреть фильмы? Тогда переходим в раздел Office. По странному стечению обстоятельств там находится функция просмотра фотографий (мы ожидали увидеть ее в Media). Сво-

бода полная: можно устроить слайд-шоу, копаться в недрах жесткого диска при помощи файлового менеджера, просматривать миниатюры (18 шт.).

Многие оценят возможность читать книги. Q5W поддерживает формат TXT, максимальный объем файла — 7 Мб. Можно включить автопрокрутку, менять размер кегля, цветовые сочетания шрифта и фона. Плеер без проблем распознает русский язык. Все это хорошо, но хотелось бы получить поддержку других форматов файлов. К счастью, благодаря наличию Windows CE этот недостаток можно восполнить.

В разделе Utility находится функция записи с микрофона, настройки самого плеера и Bluetooth.

Под этикеткой Wireless скрывается доступ к службе MSN Messenger, браузеру Internet Explorer и настройкам Wi-Fi. Зачем надо было разделять Bluetooth и Wi-Fi, непонятно.

Самое сладкое мы оставили на десерт. Нажимаем магическую кнопку Windows — и получаем доступ к играм, WordPad и ряду других приложений. Но куда проще сразу выйти в привычный интерфейс Windows. А фирменную настройку в любой момент можно запустить — соответствующий ярлык есть на рабочем столе.

ПРАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

При долгом использовании плеер существенно нагревается. Причиной тому, скорее всего, является жесткий диск. Положительная сторона — большой объем памяти: плеер выпускается в версии 40 и 60 Гб. Отличительная черта Q5W — нескромный вес. Это едва ли можно записать в плюсы. В защиту стоит сказать, что, когда держишь плеер в руках, понимаешь, что перед тобой серьезный аппарат, облаченный в металл, а не пластмассовая погрешность. Приятно отметить, что мелкие детали, включая заглушки, сделаны на совесть. Смущает только антенна для Wi-Fi. Выглядит хлипко.

Работает Q5W стабильно. Радует тот факт, что прошивки для него появляются с завидным постоянством. Глядясь, после того как разработчики разберутся с ошибками, примутся за расширение функциональности оболочки и ее дизайн.

Самое время поговорить про Windows CE. Наличие WordPad очень кстати, но хочется большего. Для просмотра таблиц, презентаций и PDF надо скачать утилиту с сайта производителя, там же найдете полный архив прошивок. С помощью IE можно бороздить просторы интернета, если Wi-Fi под рукой. Чтобы настроить сеть, придется немного помучаться, с Bluetooth проще. IE поддерживает Flash, правда, не всегда корректно, да и странички при прокрутке подтормаживают.

Редактировать документы, осуществлять навигацию по сайтам можно с помощью пера и виртуальной клавиатуры, но куда привычнее использовать клавиатуру и мышь. К счастью, к Q5W можно подключить оба устройства. Достаточно воспользоваться USB-хабом. Главное — не забыть включить функцию USB-хост и режим совместимости с мышкой.

К компьютеру Q5W умеет подключаться в разных режимах: как обычный накопитель; по специальному профилю, что позволяет с ним работать через программный менеджер; и через ActiveSync.

На этом возможности Q5W не заканчиваются. Пульт ДУ из комплекта поставки плеера слушается как дрессированная собака и выполняет любую команду на слет рас. Так, подключаем Cowon к телевизору с помощью видеокабеле-



ля, можно воспроизводить видео и просматривать фотографии, а также производить многие другие операции, не вставая с дивана. Удобно.

Время работы вполне соответствует заявленному, одного заряда Q5W хватает примерно на 13 часов музыки или 7 часов видео, но многое зависит от настроек яркости экрана и уровня громкости. Мелочь, а приятно — в комплекте поставки есть сетевой адаптер для зарядки.

Дополнительно для Q5W выпускается кредит для установки в машину. Он обеспечивает плеер дополнительной функцией — GPS-навигатор. К сожалению, в Европу и Россию этот гаджет пока не возят.



Cowon Q5W язык не поворачивается назвать плеером. Это нечто большее. Подход компании во многом отличается от того, что проповедуют другие фирмы. По сути, Q5W это швейцарский нож на все случаи жизни, который в руках опытного пользователя может стать чем угодно. Недостатки есть, но плюсы явно перевешивают чашу весов. ■

КЛАССИКА ЖАНРА

Тестирование ЖК-монитора LG Flatron L1954TQ

Николай Арсеньев

Тип матрицы: TN-FTM • Диагональ: 19 дюймов •
Размер пикселя: 0,294 мм • Формат экрана: 5:4 • Оп-
тимальное разрешение: 1280x1024 • Время отклика:
2 мс (GTG) • Яркость: 300 кд/м² • Контрастность:
5000:1 (динамическая) • Углы обзора: 170 градусов (по
вертикали/горизонтали) • Разъемы: D-Sub, DVI-D •
Цвет: черный, глянец • Размеры: 404x420x230 мм •
Вес: 3,7 кг • Потребление энергии: 1,33 Вт (режим
сна/бесшумный режим) • Комплект поставки: VGA-, DVI-
кабели, кабель питания, 2 диска • Цена: 9300-9500 руб.

Компания LG — крупный игрок на рынке ЖК-мониторов. С высокой периодичностью южнокорейский гигант обновляет свою линейку мониторов, вот и теперь настало время. Модель серии Noble Black, отличительные особенности которой — черные тона и тонкие корпуса. Сегодня мы знакомимся с 19-дюймовой моделью формата 5:4 — Flatron L1954TQ.

Встречаем по одежке

LG Flatron L1954TQ — настоящая классика. Корпус черный, поверхность глянцевая, рельефная. К счастью, на ней не остаются отпечатки пальцев при контакте. Процесс сборки подставки занимает считанные минуты, разобрать ее тоже не составит труда. Жаль, возможностей отрегулировать положение экрана немного — дозволено лишь менять угол наклона (от -5 до 20 градусов). Это дело поправимо, если использовать кронштейн типа VESA (100x100 мм).

Родное разрешение — 1280x1024, матрица TN, поверхность не глянцевая, а матовая. Кому-то это нравится, кому-то нет — у каждого варианта есть свои плюсы. Недостаток глянца в том, что яркий объект напротив монитора будет бросаться в глаза, а во время работы днем, если присмотреться, увидите свое отражение. Зато глянец делает картинку более сочной.

К самому монитору можно подключить до двух устройств одновременно, для чего предусмотрены VGA- и DVI-разъемы. Соответствующие кабели есть в комплекте. Приятно, что их можно аккуратно проложить через подставку, закрыв крышкой — так они не будут мозолить глаза.

Близкое знакомство

Пора переходить к более близкому знакомству. Нюансы правую кромку L1954TQ украшают шесть клавиш. При первом включении монитор сам произвел все необходимые подстройки, вмешиваться не пришлось. С помощью кнопки F-ENGINE можно задать режим поведения монитора — «Кино», «Текст», «Пользовательский» и «Обычный». В них технология динамической кон-

трастности раскрывается на все 100%. Заявленный показатель — 5000:1. Если картинка темная, монитор приглушит цвета и делает их более солидными, если яркая — наоборот. Режим «Кино» неплохо подходит для фильмов и игр. Только одно немного смутило — в картинке появляется слишком много красного цвета. Для работы с текстами и путешествий по Сети мы попробовали режим «Текст». На наш взгляд, все выглядит слишком ярко, хотя смотрится очень контрастно. Очень порадовало качество отображения черного цвета — он выглядит естественно, засветок по краям практически не видно.

Для переключения видеосигнала предусмотрено кнопка Source. За это спасибо. Вообще, меню монитора мало чем отличается от других моделей компании. Если вас раздражает подсветка кнопки включения, ее можно нейтрализовать. Кроме цветовой температуры 6500K, есть 9300K и один промышленный вариант, также в наличии режим sRGB. Настройки поддается яркость, контрастность, четкость и ряд других параметров. Можно отдельно отрегулировать картинку по трем основным цветам — красный, зеленый, синий.

Немного озадачила клавиша ez ZOOMING. За названием скрывается простая по сути вещь.

Нажимаем кнопку — и разрешение монитора меняется из родного 1280x1024 на 1024x768. Еще раз — все возвращается на свои места. Стоит сразу учитывать, что масштабировать ЖК-мониторы умеют плохо и L1954TQ не исключение.

Для того чтобы в играх было комфортно использовать родное разрешение монитора, понадобится видеокарта уровня GeForce 8600 GTS/Radeon HD 3850. Чтобы насладиться проектами класса Crysis, потребуется что-то более мощное — GeForce 8800 GT, например.

Углы обзора далеко не рекордные, что вполне объяснимо. В LG Flatron L1954TQ используется TN-матрица. Она недорога в производстве, зато время отклика высокое — для динамических игр это плюс.

Монитор LG Flatron L1954TQ выглядит современно, обладает неплохими характеристиками, градиент довольно равномерный, цвета яркие и красивые, к тому же он отлично передает черный цвет. Монитор пригоден для игр, кино и других развлечений. Хотя и сильных конкурентов у него найдется немало. Ну а кто сказал, что будет легко? ■



Защити свою игровую систему надежно!



Реклама



« система охлаждения процессора GeminiII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент



« блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях



« корпус Stackler 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



ЗАЩИТА Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от нападений: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеро — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-90-70, Сеть компьютерных магазинов Неотой — 223-23-23, СтарМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, РОЛМОЗА — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-68, MERLON — 981-84-84, NT Computer — 363-93-33, ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39, ИРКУТСК: Комтек — 25-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КломаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютеры: (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

БОЛЬШОЙ И ХОЛОДНЫЙ

Тестирование видеокарты ECS N8800GT-512MX DT

Дмитрий Колганов

Кол-во транзисторов: 754 млн. • Техпроцесс: 65 нм
 • Количество потоковых процессоров: 112
 • Частота ядра: 650 МГц. • Частота потоковых процессоров: 1620 МГц. • Тип, объем памяти: GDDR3, 512 Мб
 • Частота памяти: 1900 МГц. • Шина данных: 256 бит
 • Количество текстурных блоков: 28 • Количество блоков растеризации: 16 • Интерфейс: PCI x16 (2.0)
 • Разъемы: 2x DVI, HDTV • Комплект поставки: 2x вентилятора, видеокабель, переходник DVI-to-VGA, кабель питания, инструкция, диск. • Цена: 6500 руб. (рекомендованная)

Почти весь прошлый год игроки ждали относительно недорогих и вместе с тем мощных видеокарт. Вот только AMD и NVIDIA не торговались, но геймеры — народ терпеливый, покупать дорожные GeForce 8800 GTX и Ultra не торговались. В итоге осенью NVIDIA представила свой новый бестселлер — GeForce 8800 GT. Тонкий техпроцесс, отличная производительность и приемлемая цена — все те характеристики, которые сочетались в новом чипе.

Сегодня перед нами далеко не самый типичный представитель указанного вида.

ТИХИЙ И БЫСТРЫЙ

Берем в руки коробку с картой ECS N8800GT-512MX DT и изучаем характеристики: частоту ядра задрали до 650 МГц, скорость потоковых процессоров подняли до 1620 МГц, память работает на скорости 1900 МГц.

В этой плате ECS отказалась от стандартного кулера в пользу модели от Arctic Cooling — в комплекте Accellero S1 с Turbo Module. Медное основание и наличие тепловых трубок внушает уважение. Радиатор довольно высокий и широкий — в установленной системе он перекроет доступ к соседнему разъему. Порадовало, что чипы памяти и цепи питания охлаждаются радиаторами. Для максимального охлаждения в комплекте есть парочка вентиляторов. Работают они тихо, скорость — 1500 об/мин. Крепятся проще некуда: прицепляем к радиатору при помощи зашелок — и готово. Для их питания потребуется выделить один Molex либо обычный трехконтактный разъем на материнке, если кабель дотянется.

В основу стелла взяли плату на базе Intel P35, Core 2 Extreme QX6850 (3 ГГц), четыре гигабайта DDR3-памяти, остальное не суть важно. Тесты проходили в корпусе Antec P180B с тремя 120-мм вентиляторами (сверху, сзади и в отсеке для БП). Все они работали на скорости 1600 об/мин, на выдув. На переднюю панель добавили еще один 120-мм ветродуй (1700 об/мин), рабо-

тающий на вдув. Далее пошла рутинная установка 64-битной Windows Vista, драйверов, игры и все такое. Перейдем непосредственно к тестам и впечатлениям.

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ

Тестовый забор начнем с Prey и F.E.A.R. Можно не страшась запускать их на самых высоких настройках качества. Не забудьте выставить анизотропную фильтрацию на максимум и включить сглаживание. Разрешение выставляйте любое, хоть 1920x1200. В играх с поддержкой DirectX10 тоже порядок: Unreal Tournament 3 берет шустро, проекты вроде BioShock и Gears of War не станут серьезными препятствиями. Без сглаживания можно поиграть и на 1920x1200. В Crysis приемлемой производительности при настройках High можно добиться только в разрешении 1280x1024. Повысить разрешение можно, но придется поиграть с настройками.

Без вентиляторов N8800GT-512MX DT, само собой, работает бесшумно. Установка Turbo Module не внесла никаких изменений в общий шумовой фон компьютера.

Температура видеокарты под нагрузкой без вентиляторов поднялась до 80° (температура в комнате — 24°). Неплохо, учитывая, что со стандартным кулером

CRYISIS 1.1 (DX10)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
High + AF 16x	30,1	21,6	17,0
F.E.A.R. 1.08 (DX9)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	182,0	146,0	125,0
Max + AF 16x, AA 4x	103,0	76,0	61,0
PREY 1.3 (DX9)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	160,1	117,5	102,0
Max + AF 16x, AA 4x	117,0	86,1	73,9
UNREAL TOURNAMENT 3 1.1 (DX10)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	158,2	110,9	84,1
Max + AF 16x, AA 4x	83,0	56,8	41,5

3DMARK 06 1.1.0

SM 2.0	SM 3.0	Overall
5543	5237	13024

ядро может разогреться до 90°. После установки Turbo Module температура круто упала — до 51°. В режиме простоя температура ядра была на уровне 53°/41° (пассивное/активное охлаждение) — впечатляет! Однако стоит учесть, что для таких результатов понадобится хорошо вентилируемый корпус. В пассивном режиме без пары вентиляторов не обойтись — один на вдув, второй на выдув.



Плюсы ECS N8800GT-512MX DT очевидны — заводской разгон, высокая производительность, эффективная система охлаждения и адекватная цена. Минусов почти нет — по сути, он всего один: система охлаждения не такая компактная, как у стандартных GeForce 8800 GT.

Но это не критично. ■



ДЖЕК КЕЙН

ПУТЕШЕСТВИЕ
С ДЖЕКОМ КЕЙНОМ

ВЫИГРАЙ
ПОЕЗДКУ В
ЗАМОРСКИЕ
СТРАНЫ!*

ОСТРОВ. ЗОЛОТО. ПИРАТЫ.

САМЫЙ ПРИЯТНЫЙ КВЕСТ СО ВРЕМЕН MONKEY ISLAND!



* — подробности о конкурсе «Путешествие с Джеком Кейном» ищи на упаковке игры.

TOTAL E STUDIOS

PLAY.TEN
INTERACTIVE

РУССКОЕ ПОЛТ-М
WWW.RUSSOBT-M.RU

DECK13

Вояжеры

информационный спонсор и партнер —
журнал о практическом туризме

© 2008 TOTALE STUDIOS AG. Developed by Deck13 Interactive GmbH. All rights reserved. All further registered trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Прайм Тим Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бестейв». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 611-62-65, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forum/



Иван Нечесов

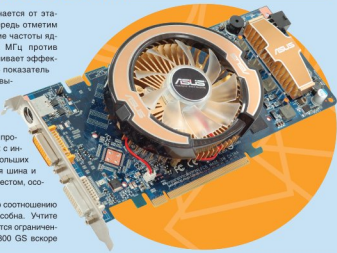
ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

ASUS EN8800GS TOP/HTDP/384M

ASUS EN8800GS TOP/HTDP/384M заметно отличается от эталонной видеокарты GeForce 8800 GS. В первую очередь отметим систему охлаждения **Glaciator** и повышенные рабочие частоты ядра, памяти и шейдерного блока (600/1700/1800 МГц против 550/1375/1600 МГц). Тихоходный вентилятор обеспечивает эффективное охлаждение при уровне шума около 25 дБ — показатель очень хороший, если учесть довольно высокое тепловыделение видеоципа.

Средняя величина отставания стандартного GeForce 8800 GS от GeForce 8800 GT составляет 27%. Плата ASUS за счет разгона подбиралась к GeForce 8800 GT очень и очень близко. 96 потоковых процессоров обеспечивают приличные результаты в играх с интенсивным использованием шейдеров. Правда, на больших разрешениях видеокарта сдает позиции — 192-битная шина и относительно малый объем памяти становятся узким местом, особенно если баловаться сглаживанием.

Плата заметно дешевле GeForce 8800 GT, так что по соотношению цена/производительность она вполне конкурентоспособна. Учтите только, что ASUS EN8800GS TOP/HTDP/384M выпускается ограниченным тиражом — NVIDIA свернет поставки GeForce 8800 GS вскоре после появления GeForce 9600 GT.



Технические характеристики • **Видео-чип:** NVIDIA GeForce 8800 GS (G82) • **Площадь ядра:** 328.5 мм² • **Тепловыделение:** 65 Вт • **Потоковые процессоры:** 96 (рабочая частота — 1800 МГц) • **Текстурируемые блоки:** 48 • **Волны растеризации:** 12 • **Частота чипа:** 600 МГц • **Частота памяти:** 1700 МГц • **Память:** 384 Мб, GDDR3 • **Шина памяти:** 192-бит • **Версия DirectX:** 10 • **Поддержка SLI:** есть • **Задняя панель:** 2 DVI, TV-выход • **Интерфейс:** PCI-E x16

Что?	Видеокарта
Почему?	Отличная производительность за адекватные деньги
Сколько?	8000 руб.
Где?	ru.asus.com

XFX nForce 780i SLI

XFx nForce 780i SLI построена на основе одноканального чипсета от NVIDIA. Главное отличие nForce 780i SLI от nForce 680i SLI — поддержка PCIe 2.0 и 3-Way SLI по формуле «x16 + x16 + x16». Возможность использования трех слотов PCIe обеспечил дочерний чип nForce 200. Набор системной логики разрабатывался изначально с учетом поддержки процессоров Yorkfield, так что проблем с установкой процессоров нового поколения не возникнет.

Материнская плата соответствует стандарту NVIDIA ESA (Enthusiast System Architecture), а значит, позволяет управлять скоростью вращения вентиляторов, отслеживать значения температур и тонко настраивать рабочие параметры ключевых компонентов системы. Для использования всех преимуществ ESA придется раскошелиться на корпус и блок питания с поддержкой этого стандарта.

Рядом с разъемом для подключения процессорного вентилятора помещен светодиод, который загорается красным при перегреве процессора. Небольшой дисплей позволит снимать различные рабочие параметры. Система охлаждения занимает немало места и использует радиатор с наклонным вентилятором. Кулер шумит довольно сильно, но обойтись без него можно только при работе на номинальных частотах.

Два гигабитных сетевых адаптера поддерживают функцию FirstPacket для управления приоритетом обработки сетевых пакетов. Плата оснащена восьмиканальным аудиокодеком, 10 портами USB 2.0, а также одним IDE- и шестью SATA-портами. Интегрированный ATA RAID контроллер может работать как с одиночными дисками, так и с массивами уровней 0, 1, 0+1 и 5.



Технические характеристики • **Поддерживаемые процессоры:** Intel Pentium 4/D/Extreme Edition/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 • **Чипсет:** NVIDIA nForce 780i • **Системная шина:** 800/1066/1333 МГц • **Оперативная память:** 4 слота DDR2-533/667/800/1066/1200 (до 8 Гб) • **Сетевой адаптер:** 2x1 GbEit (Realtek 8111B) • **Аудиокодек:** 8-канальный HD-кодек • **Дисковые массы:** IDE, 6 SATA I • **Слоты расширения:** 3 PCIe x16, PCIe x1, 2 PCI • **Задняя панель:** 2 PS/2, 6 USB 2.0, FireWire, аудиоразъемы, LAN • **Форм-фактор:** ATX

Что?	Материнская плата
Почему?	Высокий разгонный потенциал, поддержка новейших процессоров Intel
Сколько?	9000 руб.
Где?	www.xfxforce.com

Zalman VF1000 LED

Стандартные кулеры современных видеокарт не всегда позволяют экспериментировать с рабочими частотами ядра, памяти и шейдерных блоков. В том смысле, что запас по охлаждению маловат, а кому-то не нравится излишний шум. Вот и приходится обращаться к продукции сторонних производителей. На Zalman VF1000 LED стоит обратить внимание хотя бы только потому, что южнокорейская компания относится к числу самых уважаемых производителей систем охлаждения.

Новинка состоит из плоского радиатора с тонкими пластинами, четырех тепловых трубок и отполированного до блеска основания. В радиатор утоплен 80 мм вентилятор с подсветкой. Для настройки скорости вращения можно использовать прилагающийся в комплекте выносной регулятор. На минимальной скорости вращения (1400 об/мин) ветродуй создает шум на уровне 18 дБ, на максимальной (2500 об/мин) — 28 дБ. Шум будет заметен.

X-образный кронштейн основания с удаленными на разное расстояние от центра отверстиями обеспечивает совместимость со всеми современными видеокартами, в том числе Radeon HD 2xxx, Radeon HD 38x0 и GeForce 8800 GS/GT/GTS/GTX/Ultra. Комплект поставки включает термопасту и восемь наклеек для охлаждения чипов видеопамяти. Процесс установки осилить несложно. В качестве награды получите великолепное охлаждение. Например, наш GeForce 8800 GTX кулер от Zalman остудил с 78 до 66 градусов. Отличный результат.



Технические характеристики • **Материал корпуса:** чистая медь • **Количество тепловых трубок:** 4 • **Толщина ребер радиатора:** 0,3 мм • **Вентилятор:** 80x80x15 мм • **Скорость вращения:** 1400-2500 об/мин • **Уровень шума:** 18-28 дБ • **Цвет подсветки:** синий • **Размеры:** 80x160x30 мм • **Вес:** 380 г

Что?	Система охлаждения для видеокарты
Почему?	Существенно снизит температуру видеокарты
Сколько?	1600 руб.
Где?	www.zalmanrus.ru

IPEVO Solo

Нравится звонить за бесценок, но не радует перспектива каждый раз включать компьютер ради одного-единственного разговора? Присмотритесь к необычному телефону IPEVO Solo. Это чудо техники маскируется под обычный телефон, однако умеет выходить в интернет и самостоятельно звонить через Skype — никаких заморочек с компьютером и установкой программ.

После подключения к маршрутизатору IPEVO Solo получает IP-адрес и становится полноправным членом вашей домашней сети. Если продвинутых сетевых устройств в доме нет, аппарат можно подключить к интернету через компьютер.

В память IPEVO Solo уже установлен Skype. Для работы с программой предусмотрен сенсорный дисплей с диагональю 2,4 дюйма. Вместо гарнитуры — телефонная трубка. В числе бонусов — громкий динамик и три кнопки для быстрых звонков лучшим друзьям. Актуальное устройство для современного человека.



Технические характеристики • **Мощность динамика:** 2 Вт • **Сетевые протоколы:** TCP/IP/IPv4 • **Интерфейсы:** Ethernet 100 Mbit/s, USB • **Дисплей:** 2,4-дюймовый ЖК с настраиваемым углом наклона • **Размеры:** 168x193x62 мм • **Вес:** 700 г

Что?	Настольный телефон для Skype
Почему?	Позволит звонить за бесценок, не включая компьютер
Сколько?	5100 руб.
Где?	www.atg.ru

topdevice
www.topdevice.ru

TDE 435
МОДЕЛЬ

НОВИНКА

На правах рекламы.



***3377 руб.**

г. Москва
г. Новосибирск

тел / факс: +7 (495) 740-77-87
тел: +7 (383) 217-76-61
факс: +7 (383) 217-77-64

e-mail: info@vers.ru

*Рекомендованная розничная цена.

Saitek Cyborg Rumble Pad P3600

В геймпадах Sony левый аналоговый мини-джойстик расположен в нижней части корпуса симметрично с правым. У Microsoft все иначе — левый стик сдвинут вверх, на один уровень с основными кнопками управления. Какая раскладка лучше? Можете не отвечать — Saitek Cyborg Rumble Pad P3600 решил эту проблему. В нем можно подстраивать расположение левого джойстика и восьмипозиционного переключателя видов под себя. По умолчанию раскладка геймпада соответствует Sony Sixaxis, но при желании Cyborg Module можно снять и развернуть на 180 градусов.

Сам джойстик выполнен в пластиковом корпусе с каучуковыми вставками. Все кнопки большие и удобные. Особого внимания заслуживает возможность использования геймпада в шутерах от первого лица — кнопка FPS позволяет запрограммировать геймпад на выполнение команд клавиатуры и мыши. Включение режима Precision дает возможность назначить отдельную кнопку для регулировки чувствительности аналоговых стиков — эта функция позволяет быстрее прицеливаться и совершать более плавные движения.

P3600 подключается к компьютеру через USB-порт и без драйверов не работает. В корпусе установлены небольшие вибромоторчики, но чтобы задействовать их, требуется поддержка со стороны игр.



Технические характеристики • **Материал корпуса:** пластик с каучуковыми накладками на рукоятках • **Аналоговые мини-джойстики:** 2 • **Количество кнопок:** 10 плюс 8-позиционный крест • **Виброотдача:** есть • **Платформа:** PC • **Интерфейс:** USB

Что? Геймпад
Почему? Уникальный джойстик с настраиваемой раскладкой
Сколько? 1200 руб.
Где? www.ultracom.ru

Sennheiser PC 350



Взрывы в играх доводят соседей до истерики? Не пора ли сжаться? Игровая гарнитура Sennheiser PC 350 призвана заменить громогучие колонки и позволить погрузиться в игру глубокой ночью.

За звучание отвечают 38-мм неодимовые динамики. Чувствительность и диапазон воспроизводимых частот оставляют приятное впечатление. Амбушоры плотно прилегают к ушам и не только изолируют внешний шум, но и сводят к минимуму распространение звука по комнате.

На трехметровом проводе наушников расположен регулятор громкости и кнопка Mute для быстрого отключения микрофона. Стоимость сложно назвать демократичной, но тут ничего не поделаешь — Sennheiser держит планку качества и знает цену своей продукции.

Технические характеристики • **Тип:** закрытый • **Динамики:** 38 мм, неодимовые • **Диапазон частот:** 10-25000 Гц (наушники), 50-16000 Гц (микрофон) • **Сопорвление:** 150 Ом • **Чувствительность:** 108 дБ • **Искажения:** менее 0,1% • **Длина шнура:** 3 м • **Коннектор:** 3,5 мм

Что? Игровая гарнитура
Почему? Заменяет громогучие колонки и позволит играть даже глубокой ночью
Сколько? 7800 руб.
Где? www.sennheiser.ru

Top Device TDE 238/2.1

Первое, что можно сказать о Top Device TDE 238/2.1, — система смотрится не по цене изящно и даже воздушно. Два пластиковых сателлита и коренной сабвуфер не займут много места в комнате и украсят любой интерьер. Колонки совсем тоненькие, так что не ждите от них вокальных чудес. Изначально они отделены от подставок — придется поработать отверткой. Если нет желания занимать лишнее место на столе, колонки можно повесить на стену. Соответствующие отверстия в наличии.

Органы управления громкостью, высокими частотами и басами вынесены на лицевую панель сабвуфера. Там же можно отрегулировать баланс. Каждый сателлит оснащен парой 70-мм динамиков с открытыми мембранами, у сабвуфера — один низкочастотный динамик с диагональю 127 мм. Выведен он на боковую панель.

Данный набор акустики отлично подойдет для приятного времяпрепровождения за компьютером — игры, кино, музыка.



Что? Акустическая система 2.1
Почему? Компактная акустика для вашего компьютера
Сколько? 1400 руб.
Где? www.topdevice.ru

Технические характеристики • **Тип системы:** 2.1 • **Материал корпуса:** пластик (сателлиты), дерево (субвуфер) • **Мощность:** 2x12 Вт (сателлиты) + 20 Вт (субвуфер) • **Динамики:** 2x70 мм (сателлиты), 127 мм (субвуфер) • **Частотный диапазон:** 30-20000 Гц • **Сигнал/шум:** 80 дБ • **Разделение каналов:** 45 дБ • **Управление:** громкость, высокие частоты, баланс, низкие частоты • **Размеры:** 87x38x163 мм (сателлиты), 240x245x226 мм (субвуфер)

Toshiba рекомендует Windows Vista® Home Premium

➤ МИР ЯРЧЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ



SATELLITE A200

ИЗОБРАЖЕНИЕ НА НОУТБУКЕ СТАЛО
В ШЕСТЬ РАЗ ЧЕТЧЕ БЛАГОДАРЯ HD DVD

Подробнее:
www.seemore.toshiba.com.ru



Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

computers.toshiba.com.ru

На правах рекламы

Представлен в



ЯРКИЕ ИДЕИ, ЛЕГКИЕ РЕШЕНИЯ

780-00-00
www.mirinfo.ru

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Creative SoundWorks Radio 705

В советские времена похожий радиоприемник был почти в каждой квартире. Но **Creative SoundWorks Radio 705** рано сплавлять в музей: под ретродизайном скрывается современный AM/FM-тuner и качественный динамик с усиленной отдачей на бас.

Индикаторы уровня сигнала и большое колесо настройки позволяют с легкостью находить нужные станции. 2-ваттовый динамик обеспечивает неплохое звучание, при желании можно подключить наушники. Для подключения MP3-плеера и использования Radio 705 в качестве компактной аудиосистемы предусмотрен отдельный разъем на задней панели.

Расцветка доступна черного и белого цвета. Дополнительная док-станция для iPod позволяет управлять плеером с помощью прилагаемого пульта ДУ, а также заряжать аккумулятор и слушать музыку через динамик радиоприемника.

Недостатки? Откровенно не хватает часов и будильника.



Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Источники аудио: AM- и FM-тuner
Форматы файлов: MP3, WMA
Основной разъем: гнездо для наушников, вход 3,5 мм для аудиоплеера
Мощность динамика: 2 Вт
Размеры: 165x221x137 мм
Вес: 1,91 кг

Что?	Радиоприемник
Почему?	Яркий ретродизайн подчеркивает неординарность владельца и привлекает внимание окружающих
Сколько?	3500 руб.
Где?	ru.europe.creative.com

Nokia 5310 XpressMusic



Раньше телефоны позволяли только звонить и записывать номера в телефонную книжку. Теперь они умеют почти все. **Nokia 5310 XpressMusic** воспроизводит видео и выходит в Сеть, однако лучше всего он заточен под музыку, на что косвенно указывают отдельные клавиши управления и неплохие наушники в комплекте поставки. Поддерживаются все самые распространенные аудиоформаты: AAC, AAC+, MP3, WMA. Заряда аккумулятора хватает примерно на 18 часов воспроизведения музыки non-stop.

В плеере предусмотрена сортировка музыки по исполнителю, альбомам и жанрам. При каждом включении телефона или установке карты памяти телефон автоматически начинает обновлять мультимедиа-библиотеку. В качестве обоев можно использовать как GIF-, JPEG-, BMP-картинки, так и флэш-ролики.

Телефон выпускается в двух цветовых решениях: **Warrior**

Blue или **Sakura Red**. Оба варианта смотрятся очень стильно. Тоненький корпус отлично лежит в руке благодаря скошенным торцам и рельефному рисунку на шершавом пластике. Слева от экрана расположены три выделенные клавиши управления плеером: две из них служат для переключения между композициями, а третья играет роль Play/Pause. На правой торцевой вынесена клавиша регулировки громкости.

В Nokia 5310 XpressMusic довольно приличная камера — 2 Мп. Фото и видео получаются вполне разборчивыми. 30 Мб встроенной памяти можно расширить за счет карты памяти microSD емкостью до 4 Гб. Любители проводить время наедине с телефоном могут развлечься играми — их три штуки (Snake 3 в том числе).

Технические характеристики

Форм-фактор: моноблок
Материал корпуса: пластик
Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS Class 10, Bluetooth
Дисплей: 2-дюймовый ЖК, 320x240
Встроенная память: 30 Мб
Флэш-карты: microSD (до 4 Гб)
Камера: 2 Мп
Адресная книга: 2000 номеров
Игры: Snake II, City Blox, Music Guess
Форматы файлов: AAC, AAC+, MID, MP3, WMA, 3GP, H.264, JPEG
Источник питания: съёмный литий-ионный аккумулятор ёмкостью 860 мАч
Время работы (разговор / ожидание): 5,4 ч / 300 ч
Аудиовыход: 3,5 мм стерео
Размеры: 45x104x10 мм
Вес: 71 г

Что?	Мобильный телефон
Почему?	Реальная возможность получить стильный телефон с плеером в одном флаконе
Сколько?	9700 руб.
Где?	www.nokia.ru

Digma MP719



Новый плеер **Digma — MP719** — не отличается сверхъестественным дизайном и имиджевыми примочками, зато отлично справляется с приемом радио и воспроизведением MP3/WMA-файлов, весит около нуля и без проблем помещается в любой кармане. Вся необходимая информация выводится на ЖК-дисплей. Размер последнего годится для навигации по музыкальным каталогам, а вот разглядывание картинок и просмотр предварительно перекодированного видео — опции скорее приятные, чем полезные.

Клавиши и меню стали настолько стандартными, что уже не вызывают удивления. Отметим лишь, что все пиктограммы прорисованы качественно. Для придания нужного оттенка любой композиции можно использовать эквалайзер с 19 установками. Поиск радиостанций возможен в диапазоне от 87,5 до 108 МГц.

Digma MP719 выпускается в версиях с 1, 2 и 4 Гб встроенной памяти. Старшая модель обходится примерно в 1700 руб. Время работы составляет всего 8 часов, подзарядка — только от компьютера.

Технические характеристики

Дисплей: 1,44-дюймовый ЖК, 128х128.
Технология: — CSTN (дешевый аналог TFT)
Объем памяти: 1/2/4 Гб
Форматы файлов: MP3, WMA, WAV, JPG, BMP, SMV
Битрейт: 32-320 Kbit/s (MP3), 5-340 Kbit/s (WMA)
Сигнал/шум: 90 дБ
Диапазон FM: 87,5-108 МГц
Интерфейс: USB 2.0
Источник питания: встроенный литиево-ионный аккумулятор
Время работы: в 4
Вес: 45 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	Удачный дизайн, неплохое звучание, а цена — купил и забыл
Сколько?	1100/1300/1700 руб.
Где?	www.digma.ru

Logitech Harmony One



Logitech Harmony One позволит одним движением руки управлять любым цифровым устройством в доме. Пульт выполнен в лакированном черном корпусе с 2-дюймовым сенсорным дисплеем в верхней части. Кнопки нарисованы идеально; случайные нажатия исключены. Благодаря яркой подсветке все обозначения видны при любом освещении.

Список поддерживаемой техники широк: от ресиверов для спутникового и цифрового телевидения до видеомagniфононов. Для начала программирования достаточно подключить пульт к компьютеру через USB-порт и выйти в Сеть — коды устройств выбираются из интерактивной базы **Logitech**.

Стандартными настройками можно не ограничиваться — программы из комплекта поставки позволяют создавать собственные макросы. Одна кнопка при этом вызывает последовательность команд: включить телевизор и спутниковый ресивер, переключить телевизор на нужный вход, а ресивер — на канал **Eurosport**. В дальнейшем для включения футбольной трансляции будет достаточно один раз нажать на виртуальную кнопку, отвечающую за макрос. Всего можно создать несколько таких кнопок, а чтобы их не перепутать, каждой можно дать развернутое описание.

В меню доступны глобальные команды — Watch TV, Play a game, Listen to radio. При переключении, например, с Xbox 360 на просмотр DVD консоль автоматически отключится. Но ничто не мешает настроить пульт так, чтобы неактивные компоненты развлекательной системы оставались включенными.

Перезаряжаемый аккумулятор избавит от необходимости беспокоиться о замене элементов питания. Подзарядка **Logitech Harmony One** осуществляется от сети — в комплект поставки включена док-станция.

Технические характеристики

Дисплей: 2,2-дюймовый сенсорный ЖК
Количество кнопок: 40
Максимальное число контролируемых устройств: 15
Источник питания: перезаряжаемый литиево-ионный аккумулятор
Интерфейс: USB

Что?	Универсальный пульт ДУ
Почему?	Недешево выглядит и поддерживает все мыслимые виды техники всех известных производителей
Сколько?	6600 руб.
Где?	www.logitech.ru

Panasonic LUMIX DMC-LS80



LUMIX DMC-LS80

— это один фотоаппарат от **Panasonic** для неискушенных любителей фотографии. Камера отличается весьма приятными характеристиками: ни функциональность, ни оптика, ни дизайн не выдают того, что перед

нами устройство эконом-класса. 8,1 Мп матрицы вполне достаточно для печати снимков в формате А3, при этом пользователь получит максимум свободы при кадрровании снимков без потери качества.

Органы управления аккуратны, логичны и отчетливы. 2,5-дюймовый дисплей с автоматической регулировкой яркости радует глаз — даже в солнечный день все неплохо видно. Система оптической стабилизации **Mega O.I.S.** отличает дрожание руки от перемещений камеры и сводит к минимуму размытость фотографий. Но это еще не все: функция **Intelligent ISO Control** улавливает движение объекта съемки и автоматически повышает чувствительность, сокращая выдержку.

При записи видеороликов можно выбрать одно из трех разрешений: 848х480, 640х480 или 320х240. В режиме пакетной съемки аппарат делает до 6 снимков в секунду. Отдельная кнопка — **Easy Zoom** — предназначена для быстрого переключения в режим максимального увеличения.

На картинках вы увидите **LUMIX DMC-LS80** серого цвета. Но обещают, что на прилавках магазинов цветотовая гамма будет шире — в ближайшее время появятся модели в черном и розовом корпусах.

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 8,1 млн эффективных пикселей
Дисплей: 2,5-дюймовый ЖК, 320х240
Фокусное расстояние: 35-100 мм (в 35-мм эквиваленте)
Увеличение: 3х оптическое, 4х цифровое
Скорость затвора: 8-1/2000 с
Чувствительность: ISO Auto/100/200/400/800/1600
Форматы файлов: JPEG, AVI
Максимальное разрешение: 3264х2448 (foto), 848х480 (video)
Встроенная память: 24 МБ
Флэш-карты: Secure Digital (SD и SDHC)
Питание: пара батареек типа AA
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 62х96х32 мм
Вес: 129 г

Что?	Цифровой фотоаппарат
Почему?	Отличная модель для тех, кто не хочет вникать в тонкости цветопередачи и разбираться в выдержках-диафрагмах
Сколько?	5000 руб.
Где?	www.panasonic.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ EXPLAY

Иван Нечесов

Сейчас как никогда сложно выбрать аудиоплеер. Apple продвигает новые iPod, Sony развивает Walkman, Creative бросает в бой разнокалиберные ZEN. На этом фоне уверенно чувствуют себя относительно небольшие компании вроде Explay. Недавно ее линейка пополнилась тремя интересными моделями: Explay T7, Explay T9 и Explay TXT.Book.

МУЗЫКУ!

Начнем с Explay T7. Медиаплеер выполнен в тоненьком корпусе с дисплеем почти во всю лицевую панель. Справа от экрана расположена сенсорная панель с ярко-красной подсветкой. Встроенный гироскоп изменяет ориентацию изображения при повороте корпуса плеера, а также делает возможным наличие управляемых при помощи данной технологии игр и специальных приложений.

Функциональность что надо. Плеер играет MP3, OGG, AAC и WMA, ловит FM, подрабатывает диктофоном и фотоаппаратом, а также крутит видео (XviD) со скоростью 24 кадра в секунду. Объем памяти — до 8 Гб. Дисплей с разрешением 320x240 вполне пригоден для просмотра картинок, музыкальных клипов и фильмов. В лассив можно записать только слабый аккумулятор: заряда хватает всего на 10 часов прослушивания музыки при выключенном дисплее.

Explay T9 отличается от первой модели сенсорным дисплеем, увеличенным объемом памяти (до 16 Гб) и более емким аккумулятором. Можно слушать музыку до 30 часов подряд без подзарядки. А вот новость для аудиофилов: в этом плеере появилась поддержка высококачественного формата

сжатого без потерь аудио — **FLAC**. Подключение к компьютеру, как обычно, через USB-порт. Необходимости в специальных программах для загрузки музыки нет.

ВМЕСТО КНИГИ

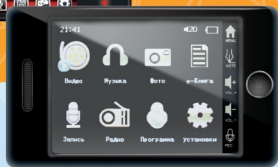
Самое интересное мы оставили напоследок. Речь пойдет о **Explay TXT.Book**. Это не просто медиаплеер. Это портативное устройство для чтения электронных книг. Основной козырь — 6-дюймовый дисплей на основе электронных чернил. В отличие от ЖК-ди-

тратиться. Она нужна только при фактическом перелистывании страниц. Заряда аккумулятора в среднем хватает на 7200 перелистываний.

Аппарат оснащен 64 Мб памяти, в комплекте SD-карта на 256 Мб. Мало? Для музыки да, а вот для книг — более чем предостаточно. В любом случае в вашем распоряжении будет SD-порт, благодаря которому можно будет расширить память. Список поддерживаемых форматов данных ограничен MP3 и TXT. Школьники и студенты посетуют на отсутствие возможности просмотра файлов DOC и PDF — далеко не все конспекты и методички можно перевести в обычный текстовый формат.

■ ■ ■

В новой линейке карманных медиакомбайнов Explay каждый найдет модель по душе: Explay T7 привлекает невысокой ценой и сенсорным управлением, Explay T9 — приличным временем автономной работы и поддержкой FLAC, Explay TXT.Book — фантастическим дисплеем и возможностью хранения внушительной библиотеки любимых книг. ■



сплеев, такой экран формирует изображение в отраженном свете, как обычная бумага, и может отображать текст без потребления энергии. Как результат — глаза практически не устают. Более того, когда вы читаете энергию аккумулятора не

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	EXPLAY T7	EXPLAY T9	EXPLAY TXT.BOOK
Дисплей	2,8 дюймовый ЖК, 320x240	2,4 дюймовый ЖК, 320x240	6 дюймовый E-Ink, 800x600
Объем памяти	2, 4 или 8 Гб	2, 4, 8 или 16 Гб	64 Мб
Флэш-карты	—	—	Secure Digital
Форматы файлов	MP3, WMA, OGG, AAC, AVI, JPEG, TXT	MP3, WMA, FLAC, AVI, WMV, JPEG, TXT	TXT, MP3
Сигнализм	88 дБ	90 дБ	90 дБ
Выходная мощность	10 мВт на канал	10 мВт на канал	10 мВт на канал
Диапазон FM	87,5-108 МГц	87,5-108 МГц	—
Источник питания	литиево-ионный аккумулятор	литиево-ионный аккумулятор	литиево-ионный аккумулятор
Время работы	10 ч музыки или 3 ч видео	28 ч музыки или 7 ч видео	50 ч/7200 стр.
Интерфейсы	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Размеры	55x88x8 мм	47x81x12 мм	118x118x8 мм
Вес	50 г	46 г	176 г
Цена	3300 руб. (4 Гб)	4500 руб. (8 Гб)	9400 руб.

DigitalLife

DigitalLife представляет новую
производительную платформу



Поддержка Intel® 45nm
Работа с DDR3 & DDR2
Функция Dual Digital Audio
PCIe Gen2.0*

(* только X38A)

X38A

- Supports Intel® Core™2 Quad and Core™2 Duo processors
- Dual DDR3 1333MHz, 4GB Max. or DDR2 1066MHz, 8GB Max. combo memory
- 3* PCIe x16 with ATI® CrossFire™ support
- Dual Digital Audio multi-streaming
- 100% SOLID Capacitor and Ferrite Choke design
- Cool Pipe cooling system
- Foxconn Digital Connector



Материнские платы Digital Life
сочетают в себе высокую
производительность и богатые
возможности для цифровых
развлечений

P35AP-S

- Supports Intel® Core™2 Quad and Core™2 Duo processors
- Dual DDR3 1333(oc)MHz, 4GB Max. or DDR2 1066 MHz, 8GB Max. combo memory
- 2* PCIe x16 with ATI® CrossFire™ support
- Dual Digital Audio multi-streaming
- 100% SOLID Capacitor and Ferrite Choke design
- Foxconn Digital Connector



Дилеры:
Москва:
ProForm - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютеры - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИПРОВОЙ - (494)730-3030;
Импульс - (495)941-6161; КИБЕРТЕХНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникации - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305;
Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934;
Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6918; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Спасс - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805;
Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технологии - (342)212-4646; **Пятигорск:** Движим - (8793)33-0101;
Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

Компьютер в сборке

Игровой компьютер Meijin Extreme

Николай Арсеньев

HARD@IGROMANIA.RU

Последние несколько месяцев геймеры всего мира задавались вопросом: на какой машине Crytek делали Crysis? Простым смертным этого, видимо, знать не дано. Учитывая, что разработчики активно пользовались поддержкой Intel и NVIDIA, можно только догадываться о тех прототипах процессоров и видеокарт, которые побывали в их системных блоках.

Намного интереснее другое: каким должен быть компьютер, чтобы Crysis сносно бегал на нем при настройках Very High? На этот вопрос нам все-таки удалось узнать ответ. Встречайте — монстр производительности, один из старших представителей линейки Meijin Extreme.

Лучше? Не бывает!

Самое вкусное, что есть в системе, — это, конечно же, три видеокарты, работающие в связке 3-Way SLI. Причем речь идет о чрезвычайно быстрых GeForce 8800 Ultra. Один вид этой троицы внушает благоговейный трепет. Выбор материнской платы несколько удивил. Мы ожидали увидеть материнку на базе нового чипсета nForce 780i SLI, однако инженеры Meijin решили обойтись nForce 680i SLI. Впрочем, их выбор вполне оправдан. Данная модель совместима с современными процессорами Intel, поддерживает уже упомянутую технологию 3-Way SLI и может похвастаться отличными способностями к разгону. Хотя чипсет Core 2 Extreme QX6850, работающий на частоте 3 ГГц, и так справится с любыми задачами.

В системе установлено 4 Гб оперативной памяти DDR2. Платы работают на частоте 1066 МГц и оборудованы радиаторами, защищающими их от перегрева. Приятно порадовал выбор операционной системы. Это была Windows Vista Ultimate 64-bit Edition. Только 64-битная версия ОС в состоянии корректно определить и задействовать 4 и более Гб памяти. С организацией дисковой подсистемы у компьютера все в порядке. Два жестких диска, по 1 Тб каждый, объединены

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, FSB 1333 МГц, 3 ГГц, 8 Мб)
Кулер	Zalman CNPS9700 NT (до 2800 об/мин)
Материнская плата	BFG BFRNF1680iS (NVIDIA nForce 680i SLI, Socket 775, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	2x OCZ OC2N1066SR2GK DDR2 SDRAM 2048 Мб (1066 МГц, 5-5-5-15)
Видеокарты	3x XFX PV-T80U-SHF9 768 Мб (NVIDIA GeForce 8800 Ultra, PCIe x16)
Жесткие диски	2x Western Digital Caviar GP WD10EACS 1 Тб (SATA II, 5400-7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	TSST SH-S203D (SATA)
Блок питания	Thermaltake W0171 (1500 Вт)
Корпус	SilverStone Temjin TJ09B-W (Extended ATX, USB, FireWire, аудио)
Дополнительно	MS Windows Vista Ultimate 64-bit Edition (Ru), руководство пользователя, кард-ридер, джойстик, Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, футболка
Цена, руб.	210 340

в массив RAID 1. Это лишает пользователя аж целого терабайта дискового пространства, зато надежность вырастает в два раза.

Внешним обмундированием экстремальный товарищ обязан компании SilverStone. Компьютер собран в красивом и, что самое главное, качественном корпусе Temjin TJ09. Питание для системы обеспечивает БП Thermaltake W0171 мощностью 1500 Вт.

Crysis и все остальные

Сначала расскажем об одной проблеме, с которой мы столкнулись во время тестов.

Связана она, скорее всего, с сырой версией драйверов (CrytWare 169.28). В особо тяжелых режимах, при сглаживании 16х и разрешении 2560х1600 система периодически давала сбой, демонстрируя синий экран смерти. Из-за этого нам не удалось довести до конца тесты в Crysis и Unreal Tournament 3.

К традиционным и уже набившим оскомину тестам 3DMark06 и PCMark05 мы добавили 64-битную версию бенчмарка MAXON CINEBENCH R10. Он содержит встроенный OpenGL-тест, а также проверяет работу системы при рендеринге фотореалистичной трехмерной сцены, используя как один, так и несколько процессорных ядер. Результаты и вправду впечатляют.

В игровых тестах один только F.E.A.R. запускался в DX9-режиме. Остальные игры — World in Conflict и Unreal Tournament 3 — работали под началом DirectX 10. Результаты говорят сами за себя: компьютер легко справляется с каждой игрой в максимальном разрешении и с максимальным же уровнем качества. Рекомендуемые настройки — разрешение 2560х1600 и как минимум 4-кратное сглаживание. Иначе дорогие видеокарты и процессор попросту не смогут показать себя во всей красе.

И, наконец, Crysis. Понимается, после выхода новых драйверов ситуация улучшится, но и в таком виде система с 3-Way SLI смотрится молодцом. 32 FPS при разрешении 1600х1200 и на-

Игровые тесты

F.E.A.R. 1.08

Разрешение	1600x1200	1920x1200	2560x1600
Max + AA 4x, AF 16x	203	185	119
Max + AA 8x, AF 16x	193	179	80
Max + AA 16x, AF 16x	193	175	71

World in Conflict (DirectX 10)

Разрешение	1600x1200	1920x1200	2560x1600
Max + AA 4x, AF 16x	43	40	35
Max + CSAA 8x, AF 16x	38	37	31
Max + CSAA 16x, AF 16x	36	34	27

Unreal Tournament 3 (DirectX 10)

Разрешение	1600x1200	1920x1200	2560x1600
Max + AA 4x, AF 16x	133,71	126,70	79,12
Max + CSAA 8x, AF 16x	131,73	119,15	57,75
Max + AA 16x, AF 16x	135,19	117,61	54,36

Тестирование в Crysis (DirectX 10)

Разрешение	1600x1200	1920x1200
High	42,1	38,5
Very High	32,4	20,6

Синтетические тесты

3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
4089	6147	7944	15889
PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
9610	4569	4669	8859
MAXON CINEBENCH R10 (64-bit)			
Single CPU	Multiple CPU	Speedup	OpenGL
3458	12053	3,49	6073

стройках Very High — отличный показатель. Играть можно!

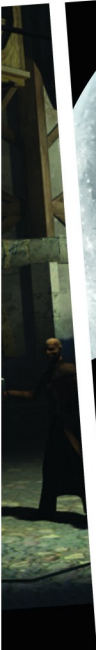
■ ■ ■

Стоимость компьютера Meijin кусается. Не забывайте, что к такому монстру нужно будет докупить монитор с диагональю 24 дюйма (разрешение 1920х1200), иначе не оцените всей мощи системы.

Цена за прогресс и право обладать чем-то особенным всегда была высока. Компьютер Meijin Extreme — не исключение. ■

Благодарим компанию Meijin (www.meijin.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.





ВАМПИРЫ НОЧЬ ВОЗМЕЗДИЯ



РЕКЛАМА



© 2008 Mayhem Studios s.r.o. © 2008 GFI. All Rights Reserved © 2008 «Бистей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Офис продаж: office@russobit-m.ru; (495) 631-10-11, 967-15-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62.
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Собрать компьютер просто, но важно соблюдать некоторые правила. Для начала не надо бежать в ближайший компьютерный магазин за покупками. Возможно, там цены далеко не самые гуманные. Надо изучить ситуацию на рынке: поспрашивать, где дешевле можно купить комплектующие, узнать, где они есть в наличии, и лишь потом отправляться на охоту. В любом деле важен основательный подход, компьютеры — не исключение.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.fcenter.ru, www.old.ru, pro.smirnise.ru, www.nix.ru и других компаний. Также цены на конкретные комплектующие вы можете найти, например, на поисковике www.price.ru. К моменту выхода номера карты могут меняться, но тут мы бессильны.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 рублей») Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Процессор **Athlon 64 X2 4000+** станет хорошей основой для бюджет-

ной системы. В пару к нему стоит взять полноценную ATX-плату, чтобы не мучиться при сборке. **GIGABYTE GA-M52S-S3P** подойдет идеально.

За графику, как и прежде, отвечает разогнанная версия **Radeon HD 2600 XT** от **Palit**. Ее мощности достаточно, чтобы играть в разрешении 1280x1024 на 17-19-дюймовом мониторе. Если есть возможность потратить чуть больше денег, не покуситесь и замените видеокарту на более мощную. До выхода в свет **GeForce 8800 GS** хорошим выбором станет **Radeon HD 3850** с 256 Мб на борту.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 рублей») Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Представленные здесь конфигурации имеют характер более эволюционный, нежели революционный. Процессоры прежние, в случае с платформой **Intel** даже не стали ме-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX850 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x4 Мб)	32900
Кулер: Thermalright Ultra 120 xExtreme (Socket 775/AM2)	2200
Вентиль: 2x Scythe S-FLEX SFF21E (1200 об/мин)	800
Системная плата: Abit IW932X-MAX Wi-Fi (Socket 775, NVIDIA nForce 680 SLI, DDR2-1200, PCI, PCI SLI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, xSATA, Wi-Fi, GIGABIT, ATX)	8900
ОЗУ: Corsair DOMINATOR QUAD2X496-8500C50F 4x1 Гб	12900
Видеокарта: 3x MSI NX8800GT-T2D768E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	49900
Жесткий диск: 2x Western Digital Raid Edition II WD7500AAYS 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	12200
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	250
Звуковая карта: Creative SB X-Fi XtremeGame Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	3800
Корпус: SilverStone Temjin T009 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	9880
Блок питания: SilverStone ST1000 (1000 Вт, ATX)	8300
Системный блок:	138 480
Кулер: Razer DeathBlade (1800 rpm, USB)	2200
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2100
Колесики: Logitech Z-5050 Digital (4x/2 8-и сабвуферы, 69 Вт центральная, 188 Вт сабвуфер)	15000
Монитор: BenQ FP411VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	30000
Системный блок и периферия:	187 780

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,1 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2100
Системная плата: GIGABYTE GA-M52S-S3P (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, Video, PCI, PCI FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, LPT, COM, USB, GIGABIT, ATX)	2000
ОЗУ: Kingston KV966/702N/2G ValueRAM 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2800
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Foxconn TLA-436 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 420 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	14 500
Мышь: A4Tech X-7108F (1000 dpi, USB, PS/2)	450
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	300
Колесики: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Монитор: BenQ G900 (19 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6800
Системный блок и периферия:	23 350
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+1400
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	+3500
Замена монитора: Samsung SyncMaster 2032BW (20 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+2000
Опция: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новаторами:	32 250

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2400
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DS3L (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCI, PCI FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GIGABIT, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston KV966/702N/2G ValueRAM 2x1 Гб	1800
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2800
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Foxconn TLA-436 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 420 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	15 000
Мышь: A4Tech X-7108F (1000 dpi, USB, PS/2)	450
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	300
Колесики: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Монитор: BenQ G900 (19 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6800
Системный блок и периферия:	23 850
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4000 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1900
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	+3500
Замена монитора: Samsung SyncMaster 2032BW (20 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+2000
Опция: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новаторами:	33 250

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2.1 ТГц, 2x512 Кб, BOX)	2100
Системная плата: ASUS M2N-E SLI (Socket AM2, NVIDIA GeForce 500 SLI, DDR2-800, SLI, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, FireWire, USB, GIGAN, ATX)	2300
ОЗУ: Samsung DDR2 SDRAM 800 МГц 2x1 Гб	2000
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DM, TV-out)	6300
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3000AAKS 300 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2800
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Matrix VX Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	3000
Системный блок:	19 600
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	950
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колесики: MicroSoft Solids (2x40 Вт)	2600
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6800
Системный блок и периферия:	30 750
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5900+ (Socket AM2, 2.8 ТГц, 2x1 Мб, BOX)	+2200
Замена видеокарты: ECS N8800GT-512MX 2x1 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+3200
Замена монитора: ASUS W2222 (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+1700
Опция 1: Thermaltake BigType 120 Vx (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audio Gy SE (PCI)	+800
Со всеми новаторами:	42 850

нять систему плату, оставив все ту же GIGABYTE GA-P31-DS3L. Стоит недорого, на ней можно будет поиграться с частотами процессора Pentium E2160. Для серьезных экспериментов понадобится приличный кулер. Отличным выбором станет Thermaltake BigType 120 Vx.

Изначально мы предлагали использовать PowerColor Radeon HD 3850. Плата компактная и довольно шумная, однако если речь заходит об играх, то стоит рассмотреть про GeForce 8800 GT. Какую бы модель вы ни выбрали, не ошибетесь и останетесь довольны. Но и здесь есть возможность сэконо-

мить — взять модель с объемом памяти 256 Мб, а не 512 Мб.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 рублей»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Поклонники AMD, likely — Phenom появился в продаже. Что приятно, представлены под него и новые системные платы. ASUS M3A на базе AMD 770 стоит вполне разумно, поддерживает все новейшие процессоры компании AMD. Если у вас в магазинах остался старый процессор под Socket AM2, не

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1.8 ТГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2400
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DS3L (Socket P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GIGAN, ATX)	2200
ОЗУ: Samsung DDR2 SDRAM 800 МГц 2x1 Гб	2000
Видеокарта: PowerColor Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DM, TV-out)	6300
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3000AAKS 300 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2800
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Matrix Vx Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	3000
Системный блок:	19 800
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	950
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колесики: MicroSoft Solids (2x40 Вт)	2600
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6800
Системный блок и периферия:	30 950
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4600 (Socket 775, 2.4 ТГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1900
Замена видеокарты: ECS N8800GT-512MX 2x1 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+3200
Замена монитора: ASUS W2222 (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+1700
Опция 1: Thermaltake BigType 120 Vx (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audio Gy SE (PCI)	+800
Со всеми новаторами:	42 750

выбрасывать его — он полностью совместим с новыми чипсетами. Ну а в будущем вы сможете поставить любой Phenom — 4-, 3- и даже 2-ядерный. Последние два вида пока еще не представлены.

Платформа полностью разместится в стильном корпусе SilverStone Kublai KLO1B — очень приличный кейс, чист и недорогой. Как обычно, блока питания в комплекте нет. На выручке придет 500 Вт Thermaltake с модульным подключением кабелей. Его вам хватит с головой почти на любую конфигурацию.

Теперь я видел во сне (цена не

ограничена). Мечтать не вредно...

И правда — мечтать не вредно. Многие из вас, наверное, слышали про технологию 3-Way SLI? Так вот, она уже появилась. Рецепт нашего блока довольно прост: берем GeForce 8800 GTX!... и добавляем три GeForce 8800 GTX! Почти все готово. Не забудьте только про такие «мелочи», как чехлы-режидерный процессор, эффективный кулер, 4 Гб ОЗУ, блок питания на 1 кВт или выше, ну и про корпус большого размера и с продуманным охлаждением. Вот теперь можете считать себя самым счастливым геймером на свете!

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2.8 ТГц, 2x1 Мб, OEM)	4300
Кулер: Thermaltake BigType 120 Vx (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: ASUS M3A (Socket AM2, 775, DDR2-1066, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, FireWire, eSATA, GIGAN, ATX)	2800
ОЗУ: Samsung DDR2 SDRAM 800 МГц 2x1 Гб	2000
Видеокарта: ECS N8800GT-512MX 2x1 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	9500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3300
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamma (PCI)	2600
Корпус: SilverStone Kublai KLO1B Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	4420
Блок питания: Thermaltake PurePower RX W01429E (500 Вт, ATX)	2500
Системный блок:	33 920
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колесики: SVEN Royal 2 (2x40 Вт)	2500
Монитор: ASUS W2222 (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	11500
Системный блок и периферия:	51 520
Замена ЦП: AMD Phenom 9600 (Socket AM2, 2.3 ТГц, 4x512 Кб, BOX)	+4200
Замена видеокарты: MSI N8800GTX-27068E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+6500
Замена монитора: Dell UltraSharp 2407WFP-HC (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, Composite, Component, S-Video, USB)	+16000
Со всеми новаторами:	78 220

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4600 (Socket 775, 2.4 ТГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	4100
Кулер: Thermaltake BigType 120 Vx (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: ASUS P5KR (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, FireWire, eSATA, GIGAN, ATX)	3200
ОЗУ: Samsung DDR2 SDRAM 800 МГц 2x1 Гб	2000
Видеокарта: ECS N8800GT-512MX 2x1 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	9500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3300
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamma (PCI)	2600
Корпус: SilverStone Kublai KLO1B Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	4420
Блок питания: Thermaltake PurePower RX W01429E (500 Вт, ATX)	2500
Системный блок:	34120
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колесики: SVEN Royal 2 (2x40 Вт)	2500
Монитор: ASUS W2222 (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	11500
Системный блок и периферия:	51 720
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6950 (Socket 775, 3.0 ТГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+3700
Замена видеокарты: MSI N8800GTX-27068E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+6500
Замена монитора: Dell UltraSharp 2407WFP-HC (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, Composite, Component, S-Video, USB)	+16000
Со всеми новаторами:	77 920



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом **hard** (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово **hard** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.



Подскажите, что лучше выбрать: связку из двух видеокарт GeForce 8600 GTS 512 Мб, работающую в режиме SLI, или одну единственную GeForce 8800 GTS 320 Мб? Что лучше подойдет для игр?



Хороший вопрос, он как нельзя актуален в сложившейся на рынке ситуации. Цены на восьмую линейку видеокарт от NVIDIA устоялись, и возникла ситуация, когда GeForce 8800 GTS 320 Мб стоит столько же, сколько и две карты GeForce 8600 GTS 512 Мб. Многие современные материнские платы позволяют использовать несколько видеокарт одновременно в SLI-режиме (для видеокарт ATI подобный режим называется CrossFire). Под словом «многие» скрываются только те модели, которые построены на чипсете от компании NVIDIA и обладают как минимум двумя разъемами PCIe x16.

Использование SLI позволяет существенно увеличить производительность видеоподсистемы во многих играх — на 40%-80%. Но далеко не во всех. На тему «что лучше — две GeForce 8600 GTS или одна GeForce 8800 GTS?» было проведено немало тестов. Они единогласно постановили, что ни в одном тесте связка из двух GeForce 8600 GTS не смогла превзойти старшую сестру, соревновавшуюся в одиночку. Так что выбор очевиден. Кроме того, полку GeForce 8800 прибыло — появилась со всех сторон мощная GT-версия. Для игр — самое оно.



Память типа DDR2 SDRAM сильно упала в цене. Вот я и купил две планки по 2 Гб, но почему-то Windows XP SP2 утверждает, что памяти установлено не 4 Гб, а 3,25 Гб, причем Everest показывает, что обе планки работают нормально и каждая из них объемом 2 Гб.

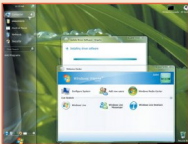


С этой особенностью сталкиваются не только пользователи Windows XP, но и Windows Vista. Дело в том, что 32-разрядные версии этих операционных систем могут использовать чуть более 3 Гб оперативной памяти.

Это ограничение накладывает организация распределения оперативной памяти. Единственный способ обойти это ограничение — установить 64-битные версии Windows, но тогда вы столкнетесь с проблемой совместимости приложений, а также дефицитом драйверов. В случае с Windows Vista таких проблем нет, только если речь не идет о совсем уж старой оборудовании.



Прочитал в интернете про новую операционную систему Windows Vienna. Провспросите, что это за новая ОС и когда она выйдет? Ну и вообще — стоит ли ее ждать обычным пользователям?



Windows Vienna, она же Windows 7, призвана в будущем заменить Windows Vista. Ранее Microsoft заявляло о выпуске этой системы в далеком 2010 году, но теперь в качестве даты выпуска называется конец 2009 года. Многим покажется странным столь короткий срок жизни Vista, но если вспомнить даты выхода Windows 95, 98, Me, XP, то

можно увидеть, что они сменяли друг друга с разницей в два-три года. Однако срок жизни Windows XP оказался очень длинным — «ось» здравствует уже 6 лет и на покой явно не собирается.

Тем не менее о новой ОС пока известно не так много и вся информация носит статус слухов. Так, говорится о новом бутстреке и интерфейсе пользователя, над которым трудится команда, разрабатывавшая интерфейс Office 2007. Кроме того, ожидается внедрение более продвинутой консоли под названием PowerShell, файловой системы WinFS, встроенной поддержки приводов и дисков формата HD-DVD, расширенных средств по распознаванию речи, а также синхронизации между ПК напрямую. Как бы то ни было, пока ждем Vista SP1 и надеемся на лучшее.



По телевизору увидел рекламу ноутбука от ASUS, в котором установлена видеокарта NVIDIA GeForce 9500 GS. Что это за видеокарта? Что в ней нового и чем она примечательна?



Пока эта видеокарта (к слову, не анонсированная) существует только в мобильном варианте. Не стоит ожидать от нее небывалой производительности или новых возможностей. GeForce 9500 GS представляет собой реинкарнацию GeForce 8600M GT, выполненную на более тонком 65-нм техпроцессе. Соответственно, производительность находится примерно на том же уровне. Преимущества новой видеокарты перед более старым аналогом заключаются в меньшем тепловыделении и более высоком разгонном потенциале. Поддержки DirectX 10.1 вы не найдете.



Купил ноутбук Toshiba Qosmio G40 с Windows Vista Ultimate и видеокартой GeForce 8600M GT. Когда искал новые драйвера для видеокарты, наткнулся на ее описание. Заинтересовало два параметра: 512 Мб встроенной видеопамати, максимальный доступный объем видеопамати — 1280 Мб. Что означает этот максимально доступный объем и можно ли как-нибудь увеличить видеопамати с 512 Мб до указанных 1280 Мб?

Сейчас большинство устанавливаемых в ноутбуки дискретных адаптеров обладают возможностью расширения видеопамати за счет оперативной памяти. Технологию, позволяющую использовать часть ОЗУ в качестве видеопамати, носят названия HyperMemory (AMD) и TurboCache (NVIDIA). Адаптеры, использующие эти технологии, обладают некоторым объемом встроенной памяти (от 128 Мб до 512 Мб), но при необходимости могут использовать часть



Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик. Описывайте проблему как можно подробнее, не забывая указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

оперативной памяти (до 768 Мб) под свои нужды. Таким образом, видеокарта, установленная в вашем ноутбуке, в случае нехватки встроенной памяти будет отдавать оперативку, тем самым она может иметь в своем распоряжении до 1280 Мб.

Управлять процессом распределения памяти вручную нельзя, система сама определяет, сколько памяти ей нужно в тот или иной момент. За счет TurboCache в ресурсоемких играх прирост производительности может составить до 20%, правда, в момент «подкачки» памяти возможно падение частоты кадров или резкие скачки и рывки — скорость ОЗУ гораздо ниже, чем у графической памяти.

Приобрел ноутбук Acer Aspire 5684WLMi с видеокартой NVIDIA GeForce Go 7600. Много новых игр не запускается, ругаются на драйвера видеокарты, дескать, они старые. На сайте Acer я нашел драйвера еще более старые, чем те, что установлены на ноутбук. Обычные драйвера от NVIDIA не хотят устанавливать, сообщая, что моей карты нет в списке подходящего оборудования. Что делать?



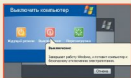
На самом деле драйвер для всех видеокарт NVIDIA один и тот же, независимо от того, предназначены они для настольных ПК, ноутбуков или графических станций. Чтобы установить новый драйвер, вам понадобятся дистрибутив драйвера и ловкость рук.

На странице laptopvideo2go.com/drivers вы можете найти последние драйвера под вашу операционную систему, а также INF-файл, который

вам понадобится при установке. Для установки запустите скаченный с сайта или скопированный с нашего диска (раздел Железный софт/Драйвера) самораспаковывающийся архив с драйвером. В распакованную директорию скопируйте INF-файл, взятый с сайта. После этого запустите файл setup.exe и по окончании установки перезагрузите компьютер.



Уже почти месяц меня беспокоит одна проблема. Когда я хочу завершить работу системы и выбираю пункт «Выключение», компьютер вместо выключения перезагружается, не выдавая при этом никаких сообщений.



Такие неполадки могут быть вызваны неправильными настройками компьютера или же конфликтом устройств. Для начала стоит проверить, не является ли перезагрузка причиной критических ошибок, которые бы вызывали «синий экран смерти». Для этого зайдите в пункт «Система» в Панели управления. На вкладке **Дополнительно** откройте параметры **Загрузки и восстановления**. В появившемся окне установите галочку напротив пункта **Выполнить автоматическую перезагрузку**. Попробуйте выключить компьютер. В случае появления синего экрана запишите код ошибки и посмотрите, что она означает и рекомендации по ее устранению на странице www.oszone.net/12/BSOD.

Точно так же система может себя так вести при несовместимости программного обеспечения — например, Catalyst Control Center и Agnium Outpost Firewall. Если у вас они установлены, то придется либо попытаться установить новые версии этих продуктов, либо пожертвовать одним из них.

Если компьютер так и не думает выключаться, проверьте настройки электропитания. Начните с настроек кнопки питания (**Панель управления** -> **Экран** -> **Заставка** -> **Питание**). В качестве действия, производимого при нажатии кнопки включения питания, должно стоять **Завершение работы**. Перезагрузите компьютер и войдите в BIOS. В настройках Power Management у параметра Power Button Function должно быть значение SoftOff.

Горячие советы

Купил новый компьютер, вы можете столкнуться с тем, что на нем уже установлена Windows Vista. В этом выпуске я расскажу вам, как «привить» к компьютеру с Vista старую добрую Windows XP.



Процесс перехода с Windows XP на Windows Vista идет не так гладко, как это хотелось бы Microsoft. Пользователи Vista сталкиваются с проблемами несовместимости программ, отсутствием драйверов для древних железяк, а также нетерпеливостью новой операционной системы. В защиту стоит сказать, что Vista более безопасная, имеет более дружелюбный и красивый интерфейс, кроме того, покупая компьютер, на котором она установлена, вы также тратите деньги и на саму ОС. Поэтому, чтобы не забивать себе голову вопросом, какую же операцию выбрать, можно установить на компьютер обе.

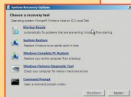
Чтобы осуществить это, кроме загрузочных дисков с обеими системами, вам понадобится небольшая программка EasyBCD (neosmart.net).

Предварительно с помощью стандартных средств Windows Vista или сторонних приложений, например Partition Magic или Acronis Disk Director, выделите на жестком диске раздел, куда будете устанавливать Windows XP. Затем, используя загрузочный диск XP, установите систему на выделенный ранее раздел.

После перезагрузки вы не увидите выбора операционной системы и по умолчанию будет грузиться последняя установленная система. Чтобы вернуть к жизни Windows Vista, нужно загрузиться с ее установочного диска и выбрать **Восстановление системы** (Repair your computer).

В появившемся окне будет список установленных на ваш ПК версий Windows Vista, нажмите **Далее** и выберите пункт **Восстановление запуска** (Startup Repair). Затем нажмите **Готово** (Finish) — компьютер перезагрузится и запустится Windows Vista.

Теперь-то вам и понадобится EasyBCD. Запустите программу и войдите в Add/Remove Entries. В разделе Add an Entry и под значком Windows выберите в списке версий Windows NT/2K/XP/2k3, смените имя диска на имя раздела, куда вы установили XP, а в поле Name напишите Window XP. Затем нажмите Add Entry and Save. Теперь после включения компьютера у вас будет появляться экран с выбором, какую же систему следует загрузить в данный момент.



Среди параметров оперативной памяти, кроме ее типа, частоты и объема, также указываются какие-то четыре числа. Что они означают и как влияют на производительность?

Эти числа называются таймингами (англ. *задержка, латентность*). Чтобы понять, что они означают, надо углубиться в принципы работы оперативной памяти. Эти числа показывают задержку в тактах между выполнениями определенных операций. Обычно они записываются в таком порядке: CAS Latency — RAS to CAS Delay — Row Precharge — Activate to Precharge.

* CAS Latency — количество тактов от момента запроса данных до их считывания с модуля памяти, один из важнейших параметров.

* RAS to CAS Delay — задержка между сигналом, определяющим адрес строки, и сигналом, определяющим адрес столбца модуля памяти.

* Row Precharge Delay — задержка, необходимая на подзарядку емкостей ячеек памяти.

* Activate to Precharge — время активности импульса, характеризует быстротворчество всей микросхемы памяти. Минимальное количество циклов между командой активации и командой подзарядки.

Чем меньше эти числа, тем быстрее является память. В зависимости от таймингов разница в производительности модулей памяти с одинаковыми другими параметрами может достигать 15%.

Ищите на DVD
**СОФТВЕРНЫЙ
НАБОР****ГВОЗДЬ НОМЕРА**

SUPER © 2008 BUILD 24
Разработчик: eLightSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.e-lightsoft.com/SUPER.html



Как вы думаете, чего можно ждать от программы с многообещающим названием **SUPER ©**? Правильно, очень много и обязательно задаром. Наш сегодняшний гвоздь — универсальный мультимедиа-конвертер с уймой возможностей — действительно совершенно уникален. Как гласит слоган на официальном сайте программы, **SUPER ©** «умеет делать бесплатно то, что не делают другие за деньги!». Чистая правда.

SUPER © поддерживает уйму аудио- и видеформатов: есть и всем известные AVI, MP3, WMV, и куча экзотических, и просто не очень популярных типов файлов. Видео для мобильных устройств, среди которых iPod, PSP, Zune, КПК и сотовые телефоны, программа тоже понимает. Причем никаких дополнительных кодеков устанавливать не надо — все идет в комплекте с утилитой.

Печалит лишь отсутствие русского языка и нестабильность работы на некоторых компьютерах. А в остальном — все просто **SUPER ©**.

СВЕЖАТИНА!**ADVANCED REMOTE INFO 0.6.5.7**

Разработчик: Masterbootrecord.de
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.masterbootrecord.de

AdvancedRemoteInfo может рассказать много чего интересного об удаленном компьютере: его начинку, установленные приложения,



ALL IN 1 MOBILE VIDEO CONVERTER 3.08.01.09

конфигурацию сети, наличие принтеров, информацию о пользователях и т.д. Программа позволяет удаленно деинсталлировать программы, управлять сервисами, обмениваться сообщениями и даже снимать скриншоты рабочего стола.

Что, уже раскатали губу и готовитесь к шпионской деятельности? Закачайте-ка обратно: чтобы шпионить, надо сначала получить права администратора на удаленной машине.

Рейтинг: **★★★★★★**

AIMP 2.08

Разработчик: Артем Измайлов
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.aimp.ru



Учитывая тот факт, что последние версии **Winamp** уж очень разжирились, все большую популярность завоевывают маленькие и функциональные медиплееры вроде **AIMP**. Среди основных его функций — особая технология обработки звука,

возможность записи аудио с различных источников, прожиг музыки на диск, встроенные конвертер, граббер и редактор тегов.

Рейтинг: **★★★★★★**

ALL-IN-1 MOBILE VIDEO CONVERTER 3.08.01.09

Разработчик: 2-mobi.com
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: \$29.95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.2-mobi.com

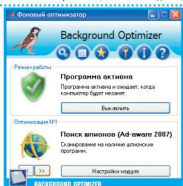
Если вам не хочется возиться с настройками **SUPER ©** и нужно просто конвертировать видео для просмотра на телефоне, вот программа, которая сделает все за вас. Достаточно выбрать файл и свою модель телефона (или ближайшую похожую с таким же разрешением экрана) и нажать кнопку **Convert**. Помимо телефонов, есть поддержка портативных консолей, многих моделей плееров, КПК и коммуникаторов. Если же вашего устройства нет в списке, вы можете задать свои параметры конвертации.

Рейтинг: **★★★★★★**

BACKGROUND OPTIMIZER 1.2.7.52

Разработчик: Николай Курлов
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 300 рублей
Способ оплаты: PayPal
Сайт: <http://bg-optimizer.com/ru/ru>

Что происходит с компьютером, когда вас за ним нет? Правильно, ничего. А надо бы,



BACKGROUND OPTIMIZER



чтобы происходило что-то полезное — для этого и нужен **Background Optimizer**. В ваше отсутствие он дефрагментирует жесткие диски, удалит мусорные файлы, запустит любую программу по расписанию, очистит систему от вирусов и шпионов (если установлена **Ad-Aware**; ищите ее в нашем «Игроманском стандарте» на DVD). Как только вы вернетесь и займетесь своими делами, все эти ресурсоемкие задачи будут приостановлены, чтобы можно было продолжить работу без тормозов компьютера.

Нашим читателям автор предоставил купон с 50-процентной скидкой на покупку программы. Подробности смотрите на DVD, в разделе «Софтверный набор».

Рейтинг: **★★★★★★**

BURNWARE 1.1 FREE EDITION

Разработчик: GloryLogic Software Company
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.glorylogic.com

Маленькая, практичная, красивая, удобная — именно такой вышла **BurnAware**, программа для записи дисков CD, DVD, Blu-ray и HD DVD. Если вы устали от тормозного и громоздкого **Nero** — вам сюда.

Рейтинг: **★★★★★★**

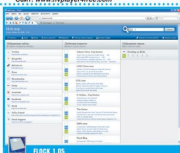
FLOCK 1.05

Разработчик: Flock, Inc.
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://flock.moscow-ru.com>
Шустрый браузер на ядре **Firefox**. Авторы называют свой браузер социальным — его родной средой обитания являются всякие социальные сети и блоги. Для их использования и создан **Flock** — в нем есть уйма функций вроде блог-редактора и RSS-агрегатора, облегчающих доступ к таким сетям. Общее впечатление портит слегка перегруженный интерфейс, зато скорость работы на высоте.

Рейтинг: **★★★★★★**

FLUPLAYER4FREE 2.2.0.0

Разработчик: fluplayer4free.com
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.fluplayer4free.com



FLOCK 1.05



Перед вами проигрыватель FLV-файлов, которые получают, как правило, после выдирания видео из сервисов вроде YouTube. Сохранять видео на диск необязательно, можно просто дать плейеру ссылку. И, конечно, FLVPlayer4Free поддерживает стандартные форматы — правда, возможностей у него все-таки маловато.

Рейтинг: 8

FRESH DIAGNOSE 7.74

Разработчик: FreshDiagnose
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.freshdiagnose.com

Весьма удачная бесплатная утилита-тестер. Показывает информацию о различных компонентах системы и умеет определять их производительность, а потом сравнивать результаты с другими системами. Программа не просит денег за свою работу, однако, чтобы избавиться от надоедливых сообщений, придется пройти бесплатную регистрацию.

Рейтинг: 8

FTPRUSH 1.11.16

Разработчик: ftrush Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$33
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.ftrush.com

FTPRush — FTP-клиент, который может легко закидывать, скачивать и передавать файлы с сервера на сервер. Полная поддержка мультипротокольности, Socket/OpenFTP/HTTP прокси, SSL, использование скриптов. Жаль только, что программа платная.

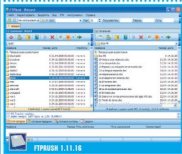
Рейтинг: 8

HDD LOW LEVEL FORMAT TOOL 2.36

Разработчик: hddformat.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://hddformat.com>

Утилита для низкоуровневого форматирования (читай: тотального безвозвратного alcoholизации для данных) жесткого диска, а также внешних USB-устройств. Плюс она показывает информацию S.M.A.R.T.. Утилита работает с SATA, IDE и SCSI-дисками. Не тестировалась на Vista.

Рейтинг: 7



HIDE FILES AND FOLDERS 3.1

Разработчик: SoftStack.com
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$49
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.softstack.com/hff.html

Отличная программа для скрытия от чужих глаз содержимого своего компьютера. Поставить пароль или просто спрятать папку с ее помощью проще простого. Приятный интерфейс, высокий уровень безопасности — только цена кусается.

Рейтинг: 7

KOMA-MAIL 3.845

Разработчик: Koma-Code
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.koma-code.de

Компактный почтовый клиент. Что приятно — работает без установки, даже с флешки. Возможности стандартные: поддержка протоколов IMAP/POP3/SMTP и WebDav (Hotmail), использование SSL, блокировка во входящих HTML-письмах компонентов ActiveX и скриптов, встроенный спам-фильтр, экспорт и импорт писем и контактов, поддержка RSS-лент. Интерфейс простой и понятный. Единственная проблема — Koma-Mail нормально работает с русской кодировкой Windows-1251, но наторее отказывается понимать KOI-8.

Рейтинг: 8

NERO GENERAL CLEAN TOOL

Разработчик: Ahead
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.ahead.com

Если вы все же решились окончательно перейти с Nero на BurnAware из нашей подборки, советуем воспользоваться оригинальной программой Nero General Clean Tool. Она поможет полностью уничтожить следы пребывания продукции Ahead на вашем винчестере.

Рейтинг: 7

OUTPOST FIREWALL PRO 2008

Разработчик: Agnitum
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 999 руб.

Способ оплаты: банковский перевод, кредитная карта, WebMoney, MoneyMail и др.
Сайт: www.agnitum.ru/products/outpost/index.php
Самый популярный брандмауэр из всех присутствующих на рынке. Новичкам понравится простой и удобный интерфейс, опытным пользователям — продвинутые ручные настройки. В наличии также модуль блокировки рекламы и шпионов.

Рейтинг: 10

PROCESS MONITOR 1.26

Разработчик: Systemtatics
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.systemtatics.com

Утилита, объединяющая в себе две популярные программы — FileMon и RegMon. Мониторит файловую и реестровую активность, а также следит за процессами. Удобна и проста в использовании, дружит с Windows Vista.

Рейтинг: 8



REAPER 2.031

Разработчик: R-TT, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$70
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.reaper.fm

Небольшой аудиоредактор для создания, редактирования и записи многоканальных аудиороликов с возможностью обработки каждого трека по отдельности. Композиторам наверняка понравится большой выбор эффектов и поддержка многих форматов аудиофайлов. Плохо только, что цена на редактор уж очень большая, а сама программа на английском.

Рейтинг: 8

R-STUDIO 4.2

Разработчик: CodaSys, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$20
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.data-recovery-software.net

Утилита для восстановления удаленной или поврежденной информации с жестких дисков и других носителей. Восстанавливает информацию даже из поврежденных секторов и даже после форматирования диска. Поддерживает все известные файловые системы и работает под Windows Vista.

Рейтинг: 8

TWEAKASY FREE 4.4

Разработчик: WinSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.winsoft.ru

TweakEasy Free — бесплатная утилита для настройки Windows Vista, Server 2003, XP и 2000. С виду скромная, но позволяет менять аж 2494 настройки (все они, конечно, на английском). Открывает доступ к сетевым настройкам, параметрам безопасности, настройкам принтера, конфигурации Internet Explorer, учетным записям пользователей и др.

Рейтинг: 7

ULTRASISO 8.6.6.2180

Разработчик: EZS Systems, Inc.
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (ограничение на размер образа 8 500 Мб)
Цена: \$29.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.ezsbsystems.com

Замечательная программа для работы с образами дисков. Позволяет копаться в образе CD и DVD, изменять их содержимое — и все это без распылок. Поддерживаете большинство известных науке форматов образов.

Рейтинг: 8

WINANTISPAM 3.0.0.245

Разработчик: winantispam.ru
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.winantispam.ru

Один из лучших спам-фильтров спама. Совместим с любыми почтовыми программами (Outlook, The Bat и т.д.). Работает незаметно, экономит трафик, лишнего не удаляет и вообще ведет себя хорошо.

Рейтинг: 8

ОБЩЕНИЕ В СЕТИ

Куда тянется ваш курсор при упоминании слова «интернет-общение»? К родной ICQ? А знаете ли вы, что привычной аськой и стандартным MSN общение в интернете не ограничивается? И что существует масса мессенджеров, позволяющих общаться сразу в нескольких сетях?

Сразу оговоримся: речь пойдет в основном о текстовом общении — лучшей разминке для пальцев и поглотителе свободного времени.



AIM 6.5.7.20
Разработчик: AOL
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.aim.com

Официальный клиент для сети AIM. У нас в стране эта сеть не широко популярна, да и сам клиент тяжеловат, но если очень хочется...

Рейтинг: **3**



MAIL.RU AGENT 5.0.2065
Разработчик: Mail.Ru
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.agent.mail.ru

Mail.Ru Agent — явление не совсем понятное. С какой стороны ни посмотри, получается ICQ. Конечно, интеграция с почтовым ящиком — интересный шаг, но не всегда удачный. Да и слепое копирование идей не особо поощряется. Но если вам не хочется светиться в ICQ или нравится российское пространство, программа понравится.

Рейтинг: **3**

TRILLIAN 3.1.9.0
Разработчик: Cerulian Studios
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.trillian.im

Когда-то эта программа была лидером среди мультипротокольных клиентов, но сейчас она слегка проигрывает конкурентам. Работает с пятью сетями (ICQ, MSN, Yahoo!, AIM и IRC), ничем особенным не выделяется. Тем не менее она неплохо выглядит и проста в обращении, так что, если лишних наворотов вам не нужно, Trillian станет хорошей альтернативой ICQ.

Сейчас разрабатывается новая версия мессенджера под названием Trillian Astra (www.trillian.im). Кто знает, может, Trillian еще вернет себе лидерство.

Рейтинг: **5**

PIDGIN 2.3.1
Разработчик: Sean Egan
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.pidgin.im

Pidgin — это популярный мультиплатформенный интернет-пейджер (бывший Gaim). Он поддерживает чуть ли не все имеющиеся протоколы: ICQ, MSN, Yahoo, Jabber, IRC, AIM, Google Talk, MSN, XMPP и многие другие, что позволяет использовать вместо всех перечисленных программ всего одну. А если как следует покопаться в настройках утилиты, можно найти множество интересных опций вроде шифрованного чата или сложения за собеседником.

Рейтинг: **5**

MIRANDA IM 0.7.3
Разработчик: Miranda IM Project
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://miranda-im.org>



MIRANDA IM — один из самых популярных пейджеров в интернет-сообществе. Поддерживает сети AOL, ICQ, Gadu-Gadu, MSN, IRC, Jabber, Yahoo!. Отыскав многих конкурентов за счет удобства использования, скорости работы, гибких настроек и огромного количества плагинов, с помощью которых можно превратить «Миранду» чуть ли не в звездолет.

В архиве на нашем диске вас поджидает русификатор к программе.

Рейтинг: **9**



QIP INFUM 1.0 (BUILD 9000) BETA 3
Разработчик: Ильяс Золотарев
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://qip.ru>

QIP Infium — логичное развитие популярнейшего российского проекта QIP (Quiet Internet Pager). Главное отличие от прародителя — поддержка нескольких сетей. В списке значатся OSCAR, Jabber, «Mail.Ru Agent» и, разумеется, ICQ. Проект еще молодой, так что на большое количество плагинов рассчиты-

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, вложены на нашем DVD в разделе «Софтверный набор». Там же вы найдете наш «Игроманский стандарт» набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

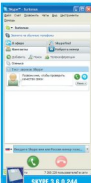
В «Стандарт» входит: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в три месяца), CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Manager, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, uTorrent, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker и драйверы StarForce FrontLine.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

тывать не стоит, а вот удобство и высокая скорость работы здесь уже обеспечены.

Рейтинг: **9**

SKYPE 3.6.0.244
Разработчик: Skype Limited
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.skype.com

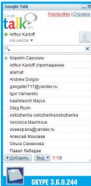


Напоследок расскажем о паре программ VoIP-телефонии с текстовыми функциями, которые позволяют убивать время так же безжалостно, эффективно и бесплатно, как и стандартные мессенджеры.

Skype в представлении не нуждается. Именно с него начался эра звонков через интернет, повальное увлечение голосовым общением и дешевые междугородные разговоры. Помимо голосовых функций, есть чат.

Рейтинг: **10**

GOOGLE TALK 1.0.0.105
Разработчик: Google
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.google.com/talk/intl/ru



Google Talk был создан для совместного использования с Gmail, но учетная запись в «Гуглопочте» для пользования программой не нужна. Утилита предназначена для голосового общения и является, по сути, лишь продолжением Gmail. Тем не менее в качестве голосового чата она очень даже неплоха.

Рейтинг: **8**



РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.



RACING:-

ФАКТОР СКОРОСТИ



QUATTORUOTE



© 2008 Image space inc. All Rights reserved. The factor and is! logos are trademarks of image space incorporated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестейн». Все права защищены.
Отдел продаж: office@racingbit-m.ru (495) 511-10-11, 967-15-51. Техническая поддержка: support@racingbit-m.ru (603) 511-52-05, а также на форуме по адресу: <http://www.racingbit-m.ru/forum/>

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Приветствую всех игроков. Этот выпуск «Игрострой» можно без зазрения совести назвать «кризисный». Смотрите сами. В журнале вас поджидает сразу два материала по видоизменению Crysis: в «Мастерской» появилась вторая статья цикла «Кризисное редактирование», посвященная редактору Sandbox 2, во «Вскрытии» же вас подстерегает подробный рассказ о том, как переделать игру, скажем так, не совсем естественным путем, через правку скриптов. Но и это еще не все. На DVD в разделе «Игрострой» вы сможете посмотреть довольно большой видеоролик о картостроении для Crysis, он суммирует и дополняет те знания, которые вы уже получили из журнальных статей.



Статья «Физический беспредел»

Пришло время испытать физический дикий Crysis на прочность. Данная статья является дополнением к журнальному циклу материалов «Кризисное редактирование», она поможет вам сделать ваши карты для игры максимально интерактивными: поместить на уровень динамические объекты, связать цепями некоторые подвижные элементы, подправить некоторые физические атрибуты предметов (массу, скорость, сопротивление водной среды).



Статья «Blender — освещение и визуализация»

По вашему многочисленным просьбам мы продолжаем публиковать статьи по бесплатному (и при этом очень популярному) редактору 3D-контента Blender. Напомним, что в предыдущих статьях и уроках по работе в Blender мы изучили внутреннее устройство программы, научились добавлять

на сцену простейшие объекты (кубы, сферы, цилиндры) и применять к ним различные модификаторы. Также мы освоили инструменты для деформации каркасов, скручивания конструкций, изменения уровня детализации объектов.

В новой статье мы поговорим о таких сложных вещах, как камеры и освещение. Рассмотрим основные виды «лампы» и камер в Blender, возможные способы их размещения, поупражняемся в рендеринге сцен (создания трехмерных артов на базе трехмерных сцен), создания теней, эффектов преломления и отражения света от различных поверхностей.



Статья «Азы текстурирования в Blender»

В подробной статье по текстурированию трехмерных каркасов в Blender специалисты нашей игровой-лаборатории расскажут вам об основных типах материалов, используемых в этом моделинге, и их параметрах; расскажут, как установить обычный арт в качестве текстуры и применить созданный материал к модели. Обращаем внимание, материал рассчитан на начинающих моделлеров.

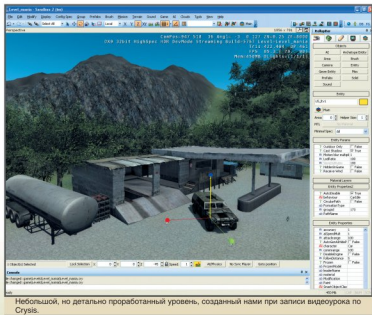
И прежде чем перейти к подробному описанию статей и видеороликов на нашем DVD, хотелось бы обратить ваше внимание вот на какой интересный факт. В компьютерные игры, как и в кинофильмы, давно просочилась реклама различных товаров. Производители готовы заплатить приличные деньги, чтобы, допустим, их водка появилась на виртуальных прилавках в каком-нибудь Postal 4, а кока-кола пенялась в барах GTA 5. Но при этом производители практически всегда игнорируют бесплатные моды. Случай, когда кто-нибудь давал бы рекламу в бесплатном дополнении к какому-нибудь GTA: San Andreas, единичен. И это при том, что в топовые моды играет до 25% людей, купивших оригинальную игру, а денег мотордворцы за рекламу попросят значительно меньше, чем сами разработчики.

Можно возразить, что создатели неофициальных дополнений не имеют права наживаться на своих творениях (обычно это четко прописано в лицензионном соглашении). Но очевидно, что разработчики и издатели тоже люди и с ними почти всегда можно договориться. Однако случаев коммерциализации даже самых высокочисленных модов известно не так уж много. Казалось бы, издатели только выиграют, если будут выпускать на дисках сборники лучших дополнений для своих игр, а модотворцам отдавать какой-то процент от продаж. Но всегда находится причина, чтобы этого не делать. В одном из ближайших номеров «Игромании» мы планируем как следует потрепать крупнейших издателей и разработчиков по этому вопросу и выяснить, почему же они так мало внимания уделяют неофициальным дополнениям.



Статья «Создание карт для World in Conflict. Часть 2»

В прошлой статье по созданию новых карт для World in Conflict мы остановились на расстоянии различных декораций на уровне. Сегодня мы пойдем дальше: научимся добавлять на карту дороги и тропинки, рассмотрим содержимое основных групп объектов, попрактикуемся в редактировании основных параметров геймплея.



Необойшой, но детально проработанный уровень, созданный нами при записи видеоролика по Crysis.



Урок «Основы картостроения для Crysis»

Встречайте — видеоурок по созданию новых карт для Crysis. Сегодня мы попрактикуемся в сборке несложных уровней: сгенерируем ландшафт местности, подправим итоговый вид заготовки с помощью терраформеров, затекстурируем карту и добавим на локацию растительность, здания, мосты и сторожевые вышки, укрепления, а также различные транспортные средства и вооружение.

В уроке мы не только расскажем об основных функциях и инструментах редактора, но и сконструируем по ходу небольшой игровой уровень. В следующем видео по Sandbox 2 мы доработаем карту: научимся добавлять дороги и тропинки, накладные арты, моделировать несложные объекты и регулировать параметры освещенности.

Обратите внимание, что данные видеоуроки не дублируют, а дополняют статьи цикла «Кризисное редактирование», публикуемые в рубрике «Мастерская».



Урок «3DS Max — модификаторы»

Предлагаем вашему вниманию урок по работе в популярном графическом пакете 3DS Max. Сегодня мы отвлечемся от моделирования и текстурирования различных объектов и рассмотрим, как работают различные модификаторы. Мы научимся сужать и расширять каркасы моделей, потренируемся в создании неровностей на поверхностях различного типа, разберемся, как преобразовывать «односторонние» объекты в «двусторонние», научимся делать несложные игровые уровни с помощью инструмента Normal.



Ролик «Веселые анимации»

Character Animation Toolkit (CAT) — анимационная система на все случаи жизни. С ее помощью можно очень быстро оживить любую трехмерную модель персонажа. Движения, записанные при помощи данного

Стройматериалы



На нашем DVD в рубрике «Игровой»

каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модельерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесplatных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копиями.



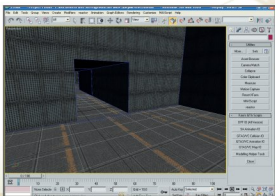
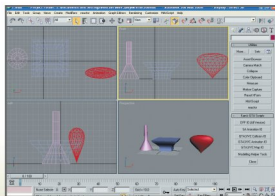
Если хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех модельеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели. Приз — коробка с игрой. В этом месяце победил **Алексей Войткок** (модель Camaro), он получает коллекционную коробочку с игрой «Кодекс войны» от компании «1C».



Ролик X Fridge

Шикарное видео, созданное на базе программного комплекса **Quest3D** — универсальной среды разработки технодемок, игр, симуляторов, а также различных обучающих программ. Автор ролика решил поставить своеобразный технологический эксперимент — посмотреть, на что способен графический движок программы. Действительно ли Quest3D позволяет использовать новомодные HDR-эффекты и эффекты рендеринга и постобработки. Справляется ли программа с обработкой высокополигональных сцен, которые состоят из нескольких миллионов треугольников? ■



Учимся работать с модификаторами в 3DS Max.



ПЛАМЕННЫЕ МОТОРЫ

ОБЗОР ПЛАТНЫХ ИГРОВЫХ ДВИЖКОВ

В «Игромании» №11'2007 была опубликована статья «Пламенные моторы», в ней разбирались несколько бесплатных игровых движков, которые могут взять на вооружение начинающие разработчики. Мы детально рассмотрели GLScene, OpenSceneGraph и The Nebula Device 2.

С тех пор на наш игростроительский ящик прилетело множество писем с просьбами продолжить тему и рассмотреть не только бесплатные, но и платные игровые движки. Таких технологий очень много, поэтому мы взяли по одному самому характерному движку разного функционала и из разных ценовых диапазонов.

3Impact Game Engine — дешево и сердито

Хотите сделать качественную игру с друзьями-единомышленниками, но при этом не располагаете большими деньгами для покупки неплохого движка на все случаи жизни? Наш вам совет — обратите пристальное внимание на **3Impact Game Engine**. Этот движок и стоит относительно недорого (всего лишь **\$199**), и по возможности не уступает движковым технологиям среднего класса.

Почему именно 3Impact Game Engine? Вот его основные преимущества.

1. Движок представляет собой так называемую интегрированную систему — фактически 3Impact Game Engine включает в себя не только различные игровые функции и модули для рендеринга сцен, но также многочисленные физические

библиотеки. Иными словами, вы получаете все и сразу: не придется покупать никаких дополнений, что весьма характерно для движков низшего ценового диапазона.

2. Получить доступ к программному интерфейсу 3Impact Game Engine можно используя свой любимый язык программирования. В инструкции написано, что 3Impact Game Engine поддерживает лишь **C++**, на деле же он совместим со многими другими платформами. Во время тестирования мы не обнаружили никаких багов при работе движка с **Dev-C++**, **TMT Pascal**, **BlitzMax**, **Delphi** и **IBasicPro**.

3. 3Impact Game Engine — один из немногих дешевых движков, которые самостоятельно способны просчитывать и фиксировать столкновения (коллизии) между объектами игрового мира. От вас требуется всего ничего — создать 3D-модели и

задать основные характеристики взаимодействия между ними, все остальное движок сделает самостоятельно по детально проработанному алгоритму. С одной стороны, это хорошо — писать собственный физический движок для коллизий не придется, с другой — вы отчасти ограничены в выборе физики. Впрочем, настройки очень обширные, для большинства игр базового алгоритма хватит с лихвой.

4. При создании 3D-контента для своей игры вам не нужно прибегать к использованию каких-либо специальных редакторов — ради бога, работайте в любимых графических пакетах типа **3DS Max** или **Maya** и экспортируйте модели в формат движка.

5. Разработчики добавили в 3Impact Game Engine уникальные алгоритмы сетевой синхронизации — поддержку любого числа игроков в режиме онлайн, минимальные задержки, полное отсутствие лагов даже при модемном соединении. Если вы планируете делать в своей игре сетевые режимы, то не придется покупать дополнительные модули или программировать сетевой код самостоятельно.

Ну и в заключение еще одна весьма приятная особенность — у 3Impact Game Engine нет никаких ограничений на создание коммерческих тайтлов: ни принудительных баннерных показов в заставках и приветствиях, ни отчислений авторам. Заплатили один раз — и все.

Приобрести движок можно на официальном сайте разработчика (www.3Impact.com) при помощи кредитных карт (**Visa**, **MasterCard**, **American Express**), электронной платежной системы **PayPal** (гораздо безопаснее, чем платить напрямую кредиткой) или обычным банковским переводом.

Quest3D — все в одном

Тем, кто ищет универсальную многоцелевую программу, которая совмещала бы в себе все базовые функции для разработки игры и при этом была бы предельно простой в освоении, да еще и сто-



Пример гоночного аркадного симулятора, созданного на базе 3Impact Game Engine.

Unreal Engine 3 — на грани возможного

Unreal Engine 3 — предел мечтаний любой игровострой-компании, вот только слишком уж дорого стоит лицензия: движок по карману только самым крупным разработчикам. Давайте посмотрим для сравнения, что же предлагает Epic Games за почти миллион долларов.

В UE 3 реализована многосточечная система рендеринга Gemini, что позволяет максимально быстро и четко отрисовывать сцены и выводить на экран картинку в очень высоком разрешении, при этом в реальном времени просчитываются тени и освещение, на изображении накладываются HDR-эффекты, ну а motion blur (размытие) и depth of field (глубина резкости) вообще просчитываются за миллисекунды.

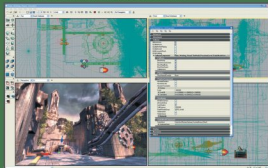
Впрочем, о том, что в плане графики движку Unreal Engine 3 нет равных, и без того знает каждый. Вот только это не единственная причина его популярности. Главное преимущество UE 3 — необычайно гибкая и удобная инструментальная база. Большинство программных элементов, которые для других движков нужно либо покупать отдельно, либо программировать самостоятельно, в UE 3 встроены по умолчанию. Смотрите сами: автоматическая генерация карт нормалей, редакторы файлов локализаций, звуков, скриптов, просмотрщики моделей и анимации, а также известный всем модотворцам редактор UnrealEd... Плюс множество конвертеров, плагинов и мини-редакторов всех сортов и калибров. По сути, приобретая лицензию на UE 3, разработчики избавляют себя от необходимости пользоваться какими-либо другими программными продуктами, кроме 3DS Max. Так что, несмотря на высокую цену движка, вложения вполне могут окупиться.

Отдельно стоит упомянуть модуль обработки физики — в Unreal Engine 3 в его роли выступает физический движок AGEIA PhysX, благодаря которому, собственно, и обеспечивается красивое падение тел персонажей, реалистичное передвижение транспортных средств, скольжение и другие геймлейные прелести.

Написание новых скриптов в UE 3 осуществляется двумя различными способами — путем визуального и обычного программирования. И если со вторым методом все более-менее ясно, то пер-

вый нуждается в некоторых пояснениях. Авторы внедрили в движок специальный модуль UnrealKismet для визуального программирования, освоить который сможет практически любой пользователь. Запускаете приложение, создаете новый файл и начинаете выстраивать цепочку из данных вам логических блоков. Например: NPC A — двигаться к отметке X, попытаться убить игрока, сесть в автомобиль и скрыться с места преступления. Замечаете? Программисты полностью избавлены от необходимости программировать скрипты с нуля, это дает колоссальный выигрыш времени.

Пять дистрибутов движку можно до бесконечности, в сущности, у него нет недостатков, если не считать таким очень высокую стоимость. Его подсчитали, что третья итерация движка будет актуальна до 2010 года (оцените потенциал!), поэтому разработка Unreal Engine 4 начнется не ранее 2008 года.



UnrealEd — 3D-редактор уровней, созданный на базе Unreal Engine, один из лучших в своем роде.

ила бы не заоблачных денег, можем порекомендовать универсальный программный комплекс Quest3D.

В движок встроена физическая библиотека ODE (это, правда, не роскошь: данная библиотека используется в большинстве бесплатных игровых движков), вживлены качественные модули для рендеринга сцен, всевозможные редакторы частиц, скриптов и другие полезные в хозяйстве вещи.

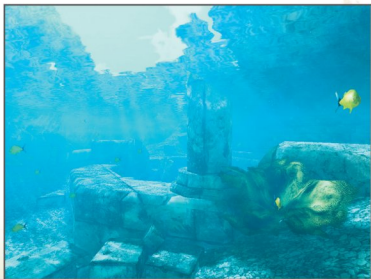
Quest3D поддерживает графическую библиотеку OpenGL, лихо справляется с обработкой теней и освещения в реальном времени, поддерживает HDR-эффекты, DirectX-шейдеры, бампы, карты нормалей и другие графические технологии, реализованные в DirectX 9 (с DirectX 10 движок пока не дружит).

Но главный козырь этой многофункциональной системы — возможность визуального программирования приложений. Даже пользователь, никогда ранее не работавший с игровыми движками, в Quest3D сможет за несколько месяцев, а то и недель, собрать простенькую игру. Все, что от него потребуется при визуальном программировании, — умение работать с базовыми блоками (отвечающими за инициализацию сцены, расстановку источников освещения и так далее) и выстраивать логические цепочки. Ну а если вы опытный программист, то можете писать свой собственный код, используя скриптовый язык программирования LUA.

Что еще интересного в Quest3D? Движок умеет обрабатывать сцены практически из любого числа полигонов (во многих дешевых движках стоит ограничение в 500-800 тыс.), лишь бы процессор и видеокарта

справились с нагрузкой. Есть очень удобная система поиска путей, возможность экспорта созданной игры или другого приложения в независимый exe-файл. Ах да, чуть не забыли упомянуть, что в Quest3D встроены прекрасный сетевой модуль и поддержка MySQL и ODBC. Это означает, что вы, например, запросто можете сделать трехмерную презентацию, игру или другое приложение, доступ к которому будет осуществляться прямо из окна браузера.

Выпускается Quest3D в трех различных редакциях — Creative Edition (цена — 999 евро), Power Edition (2499 евро) и VR Edition (9999 евро). В принципе, начинающим игровостроителям базовой версии будет более чем достаточно: в ней отсутствует поддержка VR-оборудования и систем управления с обратной отдачей (рулей и джойстиков), возможность создания сетевых приложений и рендеринга водных поверхностей. Power Edition и вовсе отли-



Движок Quest3D превосходно справляется с рендерингом сцен. Водные поверхности, тени, отражения здесь ничуть не хуже, чем в других, куда более дорогих движках.

ИСКУПЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ УНИЧТОЖЕНИЕ

WARHAMMER™
40,000™

DAWN OF WAR.

SOULSTORM



- Развяжите войну за целую планетарную систему в самой большой кампании во вселенной Warhammer 40K
- Две новые армии – Сестры войны и Темные Эльдары – ждут вашего командования
- Soulstorm не требует для игры оригинального Warhammer 40K или его дополнений
- Уничтожьте мутантов, выжгите скверну, утолите голод жаждущих крови богов!

МАРТ 2008

dawnofwargame.com
dawnofwargame.ru

PC
CD-ROM
SOFTWARE

SOUNDS BEST ON
Sound
BLASTER
X-Fi
TECHNOLOGY

THE WAY
nVIDIA
IT'S BUILT TO BE PLAYED

DELL

r.rail
COMPUTERS

IRONLORE

THQ
www.thq.com

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru.

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War – Soulstorm, Games Workshop, Warhammer, 40K, the foregoing marks' respective logos and all associated marks are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license. All rights reserved. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Штир" (rshield@yandex.ru). Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ТРЕХМЕРНЫЙ КВЕСТ

Из всех описанных в статье движков самым необычным является Quest3D. Он сочетает в себе элементы мощнейшей среды для разработки высокотехнологичных игр и несложного конструктора для начинающих разработчиков или даже геймеров. Есть познания в программировании и моделировании — создавайте продвинутый проект. Хотите позабавиться и собрать на коленке простенькую аркаду или головоломку — Quest3D тоже придется кстати.

По части технологий движков, конечно, уступает топовым решениям вроде UE 3 или Source — это немного другие весовые категории, да и как конструктор для новичков он чуть похуже, чем Dark Basic. Но вот столь необычного сочетания возможностей, как в Quest3D, нет ни в одном другом движке.

Чтобы узнать побольше конкретно о Quest3D и о нише недорогих игровых движков в целом, мы обратились к директору компании Act-3D (создатели движка) Ремко Якобу.

Термины классификации

[Игорения]: Ремко, а к какой вообще категории инструментов относится Quest3D? Вроде бы и движок, но при этом есть визуальная среда программирования, приближающая его к категории игровых конструкторов.

[Ремко]: На конференциях разработчиков программного обеспечения мне часто задают этот вопрос. Если честно, я не знаю, что ответить. Quest3D, наверное, нельзя отнести ни к одной из категорий. Мы привыкли называть свое детище многофункциональной системой для разработки real-time-приложений — это, видимо, и есть самое точное определение.

То есть мы имеем не движок, но и не конструктор. Мы ведь специально скрестили эти два типа программ, чтобы разработчики игр и утилит могли выбирать, как им удобнее

всего работать. Даже у матерых программистов не всегда есть время, чтобы писать с нуля весь код программы. Да это и не нужно. Кодировать с нуля нужно только то, что до этого не было сделано кем-то идеально. А если есть идеал, зачем изобретать велосипед? Поэтому даже профессионалы зачастую пользуются заложенным в Quest3D модулем визуального программирования: просто перетаскивают на форму новые элементы. Вас же не удивляет, что, например, в Delphi вышито множество готовых моделей? Вот и у нас в движке есть некий набор кирпичиков, которые можно подгрузить в любой момент.

Кстати, что касается создания игр... в этом случае с нуля придется писать значительно больше, чем при разработке утилит. В игровые стандарты программирования пока значительно меньше, чем при разработке неигровых продуктов.

В скором времени мы планируем выпустить четвертую версию Quest3D, вот там будет куда больше внимания уделено разработке больших проектов, в частности игр. Ведь одна из главных проблем крупных разработчиков — упорядочивание информации. Это же огромное количество папок, файлов, графики. И все это взаимосвязано друг с другом на самом различном уровне. В Quest3D 4.0 работать с тысячами элементов будет довольно просто: можно объединять файлы и папки в группы, тасовать их и, что самое важное, в любой момент можно будет посмотреть, что куда переместилось и с какими файлами взаимодействует.

[Игорения]: То есть Quest3D — не только игровой движок? Почему тогда про него чаще всего упоминают именно геймдевелоперы?

[Игорения]: Для игр какого жанра больше всего подходит Quest3D? Можно ли собрать на его базе, к примеру, сложный экшен типа GTA: SA или красивую RTS?

[Ремко]: Quest3D не накладывает никаких жанровых ограничений на разработчиков. С одной стороны, это хорошо. Обратите внимание, на многих игровых движках — даже на самых лучших вроде серии Unreal Engine — создаются визуально и технически очень похожие игры. Один движок — один тип игры. Стратегический движок почти невозможно заточить под разработку экшена, в свою очередь, экшен-движки малопригодны для стратегий.

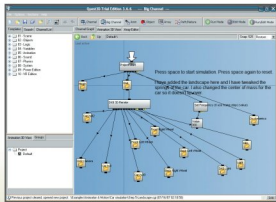
Мы же старались сделать продукт, на котором можно создавать игру любого жанра. Впрочем, оговорюсь. Для разработки чего-нибудь в духе GTA 4 необходимо продумать множество деталей и написать специальные функции, которые позволят обрабатывать огромные 3D-сцены с динамическими объектами. К сожалению, в Quest3D такого количества функций нет. Это не значит, что на нашем движке нельзя разработать столь сложную игру, это лишь означает, что довольно много элементов, классов, функций и структур вам придется разработать самостоятельно.

Дорожки разные бывают

[Игорения]: Принято считать, что для создания лучшей графики в играх обязательно нужен либо UE 3, либо Source? Так ли это? А что же более дешевые движки? Вот, например, ваш Quest3D в плане графики не так способен?

[Ремко]: Знаете, отчасти это мнение верно. Если игровой движок создавался с акцентом на рендеринг бесподобной картинки, то — вот тут внимание! — с его помощью сделать эту самую картинку будет проще. Но это совсем не значит, что такой же визуализации нельзя достигнуть при помощи других движков. Просто это будет несколько сложнее и дольше.

Quest3D поддерживает все без исключения технологии DirectX 9: это и шейдеры, и HDR-эффекты, и бампы с параллаксом, и анизотропное сглаживание. А раз есть поддержка всего этого, значит, можно создавать игры уровня Unreal Tournament 3, Gears of War, Call of Duty 4. Вот до Crysis наш движок пока не дотягивает, но для этого нужна поддержка DX 10. Мы могли бы добавить ее в движок, но пока не планируем. Это может отпугнуть наших постоянных клиентов, разработчики массово пока не переходят на DX 10. Скажу больше: до того момента, пока DX 10 начнет править балом, пройдет еще минимум полтора-два года. Технология не обка-



Quest3D имеет очень логичную и удобную древовидную структуру.

танная, а в DX 9 сейчас любой разработчик ориентируется как у себя дома. Да и с точки зрения производительности девятая версия куда лучше.

[Игромания]: Как реализована поддержка физики в Quest3D, можно ли интегрировать данный движок со сторонними физическими библиотеками?

[Ремко]: Текущая версия Quest3D поддерживает физическую библиотеку ODE, которая отлично подходит для описывания стандартных «физических» ситуаций. Однако с релизом четвертой итерации Quest3D мы интегрируем в программу так называемый «ньютоновский» физический движок — **Newton Game Dynamics**. Он позволит разработчикам выторговать с физикой все что угодно. В «ньютоновском» движке огромное количество специальных управляющих функций, так что можно хоть невесомое моделировать, хоть микры, где гравитация направлена в самые разные стороны.

[Игромания]: Начинающие разработчики любят задавать вопросы, сколько полигонов может обработать тот или иной движок. Как с этим обстоят дела у Quest3D?

[Ремко]: Ну, начинающие разработчики вообще любят задавать много неправильных вопросов. Число полигонов в сцене актуально для 3D-модделлеров. Вот в ZBrush можно сделать модель фантастической детализации из нескольких миллиардов полигонов, а в каком-нибудь Blender уже не получится. Тут важно число полигонов.

А игровым движкам, даже бесплатным, по большому счету неважно, сколько полигонов в кадре. Было бы железо нормальным, да про оптимизацию разработчики не забыли. Как вы уже догадались, в Quest3D тоже нет никакого ограничения по числу полигонов, хотя сто миллионов полигонов — движок справится. Только вот fps будут в районе «один кадр в час», но просчитать — не проблема.

[Игромания]: Одна из проблем при работе практически с любыми движками — создание трехмерных моделей. В каких-то движках можно использовать 3DS Max, где-то прилагаются специальные редакторы или конвертеры из популярных форматов. Почему вообще такой разброд и шатанья? Неужели нельзя стандартизировать?

[Ремко]: Да, было бы неплохо привести все к единому стандарту, только вот не полу-

чается. Конвертирование 3D-моделей — один самых сложных этапов, идеального решения попросту нет. Были бы все движки спроектированы одинаково, было бы другое дело. А так код везде разный, оптимизация происходит по разным принципам. Вот и получаются нестыковки.

Вообще говоря, здесь нет единственного идеального решения. При экспорте моделей всегда имеют место мелкие конверсионные ошибки, а иногда и вовсе неожиданные результаты. Поэтому мы стараемся просто дать разработчикам выбирать, как подгружать в наш движок трехмерную графику. А уж они подбирают наиболее удобный для них способ. Кстати, то, что все работает с 3D по-разному, лишний раз доказывает, что универсального метода не существует.

В Quest3D трехмерные модели можно загружать следующими способами.

■ Наиболее простой вариант — экспортировать созданные модели в 3DS X- или LWO-файлы и напрямую подгрузить их в Quest3D. Встроенные импортеры 3D-объектов идеально настроены и отлажены, они позволяют без ошибок подгружать в редактор затекстурированные модели, с закрепленной за ними skinning-анимацией.

■ Можно использовать для переименования специальную программу **Polytrans**, интегрированную в Quest3D. Она умеет работать с огромным количеством форматов, но есть своя проблема: не все форматы идеально адаптируются под движок. Мы, конечно, исправляем ошибки, но работы еще непочатый край.

■ У нас есть специальный плагин под 3DS Max для экспорта моделей в формат движка Quest3D. Но тут, сами понимаете, речь идет только о «Максе», если вы привыкли работать в другом моделинге, то плагин вам не пригодится. Хотя нет, можно конвертировать файл из какого-нибудь моделинга сначала в «Макс» (независимых редакторов хватает), а затем уже в Quest3D. Но это как-то слишком уж долго.

■ Ну и, наконец, последний на данный момент вариант — использовать специальный модуль импорта **Collada**, который появится в Quest3D 4.0.

Тонкости освоения

[Игромания]: Давайте поговорим о «конструкторской» части вашего движка. Ведь похожих программ много, расскажем, сколько времени нужно неподготовленному пользователю, чтобы освоить конструктор, встроенный в Quest3D, и сделать на нем несложную игру?

[Ремко]: Новичку, ранее вообще не работавшему в Quest3D, на разработку простейшей игры понадобится около недели. Опытный разработчик сможет создать примитивную аркаду буквально за 1-3 дня. И немного утрирую, на самом деле все зависит от изначальной подготовки пользователя. Если он вообще не знает программирования, то даже над банальной головоломкой придется потратить недели три.

Мы, кстати, не раз проводили эксперименты. Давали Quest3D пользователям, не знакомым с программированием, и смотрели, что у них получится. Бывало, что у кого-то процесс создания маленькой игры растягивался на месяц, но не было ни одного случая, чтобы у людей вообще ничего не получалось.

[Игромания]: Теперь вопрос из области высоких материй. Допустим, команда разработчиков сделала на основе Quest3D вполне приличную игру, выпустила ее на дисках, неплохо заработала. А можно ли сделать на движке инструментари к игре — редакторы карт, моделиеры, конвертеры?

[Ремко]: Вполне. Я уже говорил про **Newton Physics**, это отличный пример инструмента, написанного с использованием SDK. Модули и плагины мы тоже делаем в SDK, так что тут повторяться не стоит. В других не очень дорогих движках эта функция тоже обычно есть.

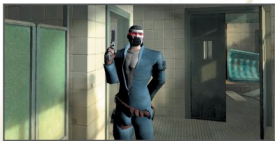
[Игромания]: Немного банальный вопрос, но все же. Почему разработчики по всему миру поголовно работают под DirectX?

[Ремко]: Я так понимаю, что ваш вопрос с двойным дном? Правильнее было бы спросить, почему DirectX (точнее, DirectX3D) побеждает OpenGL. Ну, во-первых, не так уж и побеждает. На игровом фронте — да, вот многие программы и трехмерные презентации пишутся именно под OpenGL, у этой библиотеки есть свои преимущества.

Мы когда-то думали сделать поддержку и того, и другого, но столкнулись с рядом сложностей: чтобы движок мог работать с DirectX3D и OpenGL одновременно, надо внести в него множество искусственных ограничений. В итоге мы выбрали DirectX, потому что эта графическая библиотека поддерживается большинством производителей железа. Думаю, на последнюю роль тут сыграла маркетинговая политика **Microsoft**. Хорошо это или плохо — не нам решать, мы работаем с тем, что есть, а DirectX очень удобен.



Quest3D отлично справляется с обработкой теней и освещением в реальном времени, а также без труда переваривает высокополигональные модели.



Прототип трехмерного экшена, созданный в Quest3D менее чем за месяц.

ТОНКОСТИ ОЗВУЧКИ ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Мы продолжаем обсуждать игровой звук с лучшими отечественными и зарубежными специалистами. В прошлый раз разговор шел о сложившихся стереотипах и качестве звука в компьютерных играх по сравнению со звуком в кинопродукции Голливуда. Сегодня речь пойдет о более конкретных вещах. В разговоре участвовали:

tool — Алексей Пациорковский, менеджер внешних проектов фирмы «1С»;

Антон Попов — звукорежиссер Targem Games;

Аktion — Алексей Меньшиков, продюсер и директор по развитию компании Beatshapers, учредитель звуковой студии Noisurs в Украине;

Matchugovsky — Александр Мачуговский, творческий руководитель коллектива The SandS, курировал озвучивание более сотни игр. Композитор, программист;

Ruber — Виктор Краснокутский, руководитель TriHorn Productions;

P.Stebakov — Павел Стебаков, руководитель Galjin Sound;

Mushroomer — Василий Кашников, ме-

неджер Temporal Games, отвечает за звук в Ice-Pick Lodge;

Ben Minto — Бен Минто, аудио-директор EA DICE (Англия/Швеция);

Charles Maynes — Чарльз Мэйнс, голливудский дизайнер по звуку, участвовал в разработке более шестидесяти компьютерных игр (среди которых Call of Duty 1-3, Medal of Honor, Black, Need for Speed: Underground, Spider-Man);

amicus — Петр Прохоренко, руководитель проектов и ведущий геймдизайнер Lesta Studio;

Jlyku4 — Александр Резнев, директор по звуку в SkyFallen Entertainment.

Представители «Игромании» — Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева — старались не мешать разработчикам высказывать свои мысли разными посторонними звуками.

Сколько стоит звук?

Какой процент из общего бюджета разработки необхо-

димо выделять на звуковое оформление игры? Речь, конечно, о некоем идеальном случае.



[Matchugovsky]

Бюджет определяется затратами. В идеале композитор, звукорежиссер и режиссер озвучивания должны подключаться к работе над игрой на стадии разработки геймплея. Тогда становится ясно, какую часть ее составляет звук, какую — графика, какую — интерактивное взаимодействие, и так далее. Исходя из этого можно правильно распределить ресурсы и даже обогатить геймплей за счет звуковых решений.

Почему в жизни все значительно скромнее? Причин много. Одна из них — неправильное планирование: звук добавляется потом, чтобы «разукрасить» готовую игру. А к этому моменту бюджет, как правило, уже на исходе, сроки тоже. Да и чисто психологически, с точки зрения тех, кто звуком не занимается, игра уже готова. Машинки ездят, монстры пугают, юниты ждут прика-



Guitar Hero 3: Legends of Rock — удивительно смешной симулятор рок-гитариста. Вот только играть, сидя за клавиатурой, совершенно неинтересно, необходим специальный манипулятор — пластиковая гитара.

зов. Никто не поверит, что впереди еще огромная работа...

Другая причина — разработчики считают, что игроки не пользуются хорошей акустикой и относятся к звуку несерьезно (вопроси всем известным опросом). Возможно, потому, что у самих разработчиков на рабочем месте звук не самый лучший. И опросу в своем офисе верит больше, чем опросу, проведенному «неизвестно где и кем». В общем, все дело в недалекости.



[Ruber]

Как правило, речь идет о 5-10%. Только не следует думать, что при игровом бюджете в \$1 млн звукоинженеры с композитором на двоих получат \$100 тыс. В звуковой бюджет может входить запись оригинальных звуков, услуги симфонического оркестра, известных актеров, популярных групп и много еще чего.



[P. Stebakov]

На хороший звук необходимо тратить от 10%. Почему фактические цифры скромнее? Сложно сказать. Отчасти из-за того, что продюсеры не хотят более детально прорабатывать этот вопрос. Отчасти из-за явного недостатка в кадрах, которые могли бы предложить более высокое качество за более высокую зарплату.

В целом, звук в отечественных играх отражает уровень профессионализма людей, которые им занимаются. Это как звукоинженеры, композиторы, актеры, так и те, кто, так или иначе, руководит процессом звукового оформления.



[Aktion]

Денег нужно столько, сколько нужно. При работе над «Правдой о девятой роте» мне в какой-то степени было легче, поскольку я и продюсер проекта (со стороны KranX Productions), и супервайзер звука (от Noisaurus). Мы точно знали, что хотим для этой игры: записали оружие в Голливуде, на партнерской студии «Постмодерн» сделали перемещения — шаги, звуки амуниции. Мы четко знали, сколько нам нужно музыкальных треков и где они будут играть. Это как раз более или менее идеальная ситуация, когда продюсер или руководитель проекта точно представляют себе игру и то, что им потребуется для реализации задуманного.

Но чаще наблюдается другая ситуация — разработчики не знают, как работать со звуком, а потому не могут верно спланировать расходы. У меня был случай, когда в одном большом проекте (не буду его называть) в конце разработки вдруг выяснилось, что в звуковой бюджет, и так совсем маленький, помимо музыки заложена еще и озвучка! Выкрутились, конечно, но это именно тот яркий случай плохого планирования в самом начале проекта.



[Ch. Maynes]

Вопрос непростой. Большинство звуков попадает в игры из реальной жизни. В то же время вся графика создается художниками с нуля, и визуальных элементов в игре значительно больше, чем звуковых. Так что приятно видеть, что звуковые бюджеты увеличиваются, но я не думаю, что существуют какие-то универсальные пропорции.

Что нам стоит звук построить?



[Ben Minto]

Звуковой бюджет для игры требует тщательного планирования. Нельзя сразу сказать, что на звук уйдет 10 или 20% всех денег. Сначала ответьте на такие вопросы:

— У вас на озвучивании будет сто актеров или два?

— Вам нужно сто часов музыки, или вы вообще обойдетесь без нее?

Все нужно продумать заранее и только потом браться за бюджет, чтобы сохранить качество без лишних затрат. Допустим, единственная музыкальная тема в игре, которую я сыграл на своем казу (духовой музыкальный инструмент) и записал в ванной комнате, будет стоить одних денег. А то же самое, но в сопровождении симфонического оркестра, обойдется дороже. Качество имеет цену! И тут уже за вас решают возможности проекта. Поскольку десять миллионов на звук потратить не получится, приходится много думать, на что потратить свои \$5000.

Если разработчикам будет заранее ясно, что за вот такую вот сумму они получат вот такой вот уровень качества, не будет никаких недоразумений по поводу звуковых бюджетов. И звуковикам не придется потом оправдываться — «у нас не было денег», «мы хотели, но не могли себе позволить» — и так далее.

Господа разработчики, в конце концов, вы получаете то, что платили. И вариантов на самом деле немного: а) дешево; б) быстро; в) хорошо (после общения с разработчиками из России я знаю, что это принято называть «сердито»).

Как правило, вы предпочитаете второй вариант. Если хотите и дешево, и быстро, не стройте иллюзий по поводу качества. Если желаете быстро и хорошо, это будет стоить вам много денег. А если задумали сделать дешево и хорошо, будете распливаться большим количеством времени.

Музыкальная разница



Чем музыка для компьютерных игр принципиально отличается от обычных мелодий для кино, рекламы на телевидении, танцевальной площадки?



[too]

Я не думаю, что она чем-то принципиально отличается. Даже в отечественных проектах достаточно часто используется музыка, которая не предназначалась специально для игр.



[Jlykua]

Принципиальных отличий в музыке нет. И в кино, и в играх она призвана служить одной цели — передавать и поддерживать нужное настроение в зависимости от того, что происходит на экране. Популярных музыкальных композиторов в игровой индустрии немного из-за разницы в бюджетах, это не так выгодно, как делать саундтрек к фильмам, например.

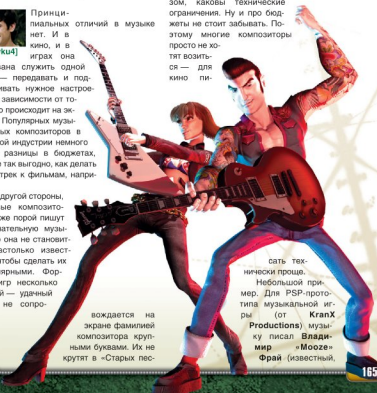
С другой стороны, игровые композиторы тоже порой пишут замечательную музыку, но она не становится настолько известной, чтобы сделать их популярными. Формат игр несколько другой — удачный трек не сопро-

вояет, а главным — (ну, вообще, популярными музыкантов делают ротации на радио и музыкальных телеканалах, а также YouTube и MySpace. — Прим. ред.). И даже те, кому эти треки предназначены, не всегда находят время прочитать имена создателей в финальных титрах. Дело не в способностях, а в банальной раскрутке.



[Aktion]

По сути своей они одинаковы. Вопрос в использовании музыки: как она будет играть, нужно ли ее специально готовить каким-либо образом, каковы технические ограничения. Ну и про бюджет не стоит забывать. Поэтому многие композиторы просто не хотят возиться — для кино пи-



сать технически проще. Небольшой пример. Для PSP-прототипа музыкальной игры (от KranX Productions) музыку писал Владимир «Mooze» Фрай (известный,

возвращается на экраны фамилией композитора крупными буквами. Их не крутят в «Старых пес-

например, по «Сталкеру»). Задача была — не просто написать хороший трек для музыкальной игры со специальными требованиями к ритму, но и соблюсти сильнейшие технические ограничения: надо разбить (скомбинировать) его на четыре саб-трека таким образом, чтобы это все поместилось в выделенные на звук 10 мегабайт (из 24, доступных в PSP). Спасибо большое Моозе, он сильно помогал, но все равно интеграция одного трека в игру занимала где-то около недели. Киношный композитор такое вряд ли осилит.



[amicus]

Игровая музыка не должна отвлекать геймера от процесса и стилистически соответствовать самой игре. То есть для «обычного» композитора задача непростая. Ему надо и в игру вжиться, и создавать самобытную мелодию. При этом денег за работу платят сильно меньше, чем за трек для какого-нибудь известного певца. Что такое игровая индустрия, у нас до сих пор мало кто знает, и вообще для большинства композиторов «компьютерщики» — какие-то «странные». Поэтому и мало у нас Дунавских. Пока.



[Попов]

Если в кино можно с точностью до кадра подогнать музыку под конкретные единичные события, то для игры нужна более универсальная мелодия, предполагающая разное развитие ситуации. Известны опыты создания интерактивной музыки, реагирующей на изменения в игре, когда композитору приходилось писать сотни, а то и больше, коротких треков секунд по тридцать. А это такая головная боль! Гораздо проще написать десяток обычных трехминутных композиций.

Прибавьте к этому уже неоднократно упоминавшиеся недостаточное финансирование звука в игровых компаниях, и все становится ясно: больше проблем при не самой высокой оплате. Ну и на последнюю роль играет еще вот какой момент: чтобы быть выдающимся игровым композитором, нужно «болеть» именно игрой. А музыканты в основном бредят все-таки музыкой...



[Mushroomer]

Многие игровые композиторы работают не только в сфере компьютерных игр. Вон Йиспер Кид пишет музыку и к играм, и к фильмам. Андрей Гандрабур, композитор «Мор. Утопии», также впоследствии писал музыку для кинофильмов. Выходит, нет никаких специальных способностей, есть умение и талант.

Игровая музыка более требовательна к динамике мелодии. Но возможность реагирования музыкального сопровождения на изменение игровой ситуации — это скорее частность, чем радикальное отличие. Хороший композитор не встретит здесь проблем. Других отличий лично я не вижу.



[Machugovsky]

Принципиальное отличие игровой музыки в интерактивности. А субъективно — в задачах, которые ставит разработчик.

Рисованный звук



[Попов]

Существует извечный спор: что лучше — живой звук или фанера. Конечно, живая музыка более приятна для уха, более естественна и, значит, более интересна. Но! Все зависит от того, какие задачи она должна решать. Было бы крайне неразумно использовать, например, камерный струнный квартет для озвучивания планеты Шеллея из мультфильма «Тайна третьей планеты», где «воды нет, растительности нет, полезных ископаемых нет, населена роботами». Использование живых музыкантов резко поднимает стоимость звука, это очень дорого. Гораздо проще и значительно дешевле «нарисовать» все с использованием виртуальных инструментов. И при всем при этом существует огромное количество музыкантов, «рисующих» на компьютере звук так, что даже профессионалы порой затрудняются отличить его от живого.

Например, в рекламе может быть поставлена цель «создать короткую, яркую, запоминающуюся мелодию», а в игре — «необходима длительная фоновая композиция, чтобы не отвлекать». Но зачастую при постановке таких целей разработчик забывает про интерактивность и теряет основное преимущество игровой музыки. Как результат — невыразительное музыкальное оформление, принципиально ничем не отличающееся от обычной мелодии, а по содержанию проигрывающее той же танцевальной, рекламной.

Из личного опыта: вопрос в цене. Если бы договорились по деньгам, возможно, и у разработчика, и у композитора возникли бы взаимные вопросы о «специальных способностях» друг друга — не знаю, на практике до этого не дошло.



[P. Stebakov]

В отличие от звукорежиссера или звукового дизайнера, игровому композитору неизбежно погружаться в технические тонкости воспроизведения музыки в игре. Если, конечно, музыка в игре не является элементом геймплея. Я не думаю, что игровые композиторы должны иметь особый склад ума или обладать какими-то навыками, которых нет у других. Задача композитора предельно ясна — написать музыкальное сопровождение для визуального ряда.

Живые и мертвые



Почему в играх чаще используют цифровой звук, а не «живых» музыкантов? Или есть какое-то устойчивое мнение среди девелоперов, какой звук лучше?



Лучше правильная и хорошая реализация, потому что достигнуть нужного эффекта можно как с использованием настоящих инструментов, так и «синтетикой». Но лично мне при прочих равных живое звучание нравится больше.



Стереотип. Большинство разработчиков слушает электронную музыку. Я встречал очень мало людей из индустрии, которые будут слушать живую музыку «как есть», без студийной обработки «под Голливуд», без расширения звука акустической гитары эксайтером до появления железного звона, без зажимания барабанов лентинером в «плотный» звук. Люди слушают радио, они привыкли к особой обработке динамического диапазона.



Та самая гитара, без которой практически невозможно играть во все игры серии Guitar Hero.

настройкам эквалайзера. Поэтому от композитора ожидается того же.

Чисто субъективно мне нравятся оригинальные игры с оригинальной атмосферой и с оригинальным звуком. Например, акустическая гитара в **Endless Ocean**, электронный панк-джаз в **Katamary Damacy**, детский вокал в **Ico**, энергичный фанк в **Ultimate Race Pro**. Живой звук хорош на живой картинке. Электронный — на электронной.



[Ruber]

Изначально причина в том, что раньше это было невозможно. Вообще, все в любой сфере сейчас очень сильно зависит от прошлого. Трегелосная чиповая музыка, модульная музыка, 8 бит — это все породило целую прослойку людей-универсалов, которые имеют свое слово в игровой индустрии. Для таких людей игры — нечто родное. И сами специалисты родные для разработчиков и наиболее удобные.

Но не стоит забывать, что живая музыка используется, когда это необходимо. В том числе этими зарекомендовали «цифровыми» композиторами. Часто играет роль бюджет, иногда просто «новый консерватизм», если это можно так назвать: в предыдущих играх была музыка на симплах, зачем живое, если вот мы слушаем сэмплерную, она нам нравится, и она лучше качеством, чем в предыдущих проектах.

Кстати, не стоит забывать, что и во многих дорожках кинофильмах используется сэмплерная музыка. И прогрессивные композиторы старой закалки не гнушаются использовать современные технологии или работать в связке со специальными «сэмплерными» людьми.



[Aktion]

Как правильно, это связано с ограничениями бюджета. Следует использовать

Линия звукового фронта



[Aktion]

Развитие современного игрового звука перешло в другое русло. В техническом плане игры достигли уровня кино. Микшируется **Dolby Digital** в реалтайме, голливудские студии делают эффекты и музыку. То есть гораздо сильнее развивается именно скриптование звука, так как его создание можно сейчас переложить на профессионалов.

Интенсивно развивается инструментарий для дизайнеров звука. Если раньше была битва **Creative Labs vs. Aureal vs. Sensaura**, то сегодня производители железа ушли на второй план. Реальная борьба развернулась в **authoring**-системах: какая из них самая удобная для саунд-дизайнера, где удобнее всего делать звуковые скрипты.

Из крупных игроков можно назвать **FMOD Sound System**, **AudioKinetic Wwise**, **Miles Sound** и **CRI Audio**. Все четыре были представлены на GDC 2007, где проходили звуковые мастер-классы. Инструментарий звукового дизайнера сильно упрощает работы по интеграции. Кроме того, экономится время программистов, которые обычно эти самые скрипты пишут, при этом не всегда понимая, что к чему и почему. И не забывайте про решения от **Microsoft (XACT)** и **Sony (Scream)**. Выбор, таким образом, есть.

для звука — отсутствие или нехватка профессиональных кадров. При достижении определенного уровня многие специалисты уходят в смежные области деятельности с более высокой оплатой. К тому же развитие звука зависит как от технологий, так и от инновационных идей. Но такие проекты, как правило, если и выходят, то становятся известными узкому кругу специалистов, а не массам. Отсюда, видимо, ощущение зстоя.



[Popov]

Очень может быть. Я даже суджу по играм нашей компании — насколько отличается графика теперешняя от графика четырех-, пятилетней давности. Звук же чисто технически мало изменился. С другой стороны, лично мне трудно даже представить дальнейшее

ализация синтеза на лету — малый объем, большая гибкость управления.

А на PC появились библиотеки **Bass**, **Skale** — прогресс идет по пути возвращения к интерактивности при сохранении современного качества. Дело в том, что вышеописанные подходы (**Bass**, **Skale**) требуют от композитора специальные технические знания. И это естественно. Во времена **Commodore 64** и **NES** композиторы работали с синтезаторами и живыми инструментами, а потом... запускали отладчик и в восьмичерном коде набивали свои произведения, программировали саундчип. Так работали и Руб Хабабд, и Коджи Кондо, консерваторское образование не отбивало у людей желания разбираться в программировании.

И сейчас для развития игрового звука от композиторов и звукоинженеров снова требуются технические знания. Они должны уметь формулировать свои предложения, с которыми можно идти к программистам. Мне кажется, в этом направлении можно достичь замечательных результатов.

А собственно музыка... Она и остается музыкой. Если выделено достаточно времени, подготовлен материал для погружения в атмосферу игры, дано ясное представление о геймплее — тогда и с музыкальным содержанием все будет в порядке.



[Ruber]

Качество звука в целом, в том числе игрового, постоянно растет. Достаточно вспомнить музыку 1980-х и сравнить с современной. Даже симфоническая музыка сильно изменилась. Развитие заключается в стремлении к, скажем так, вменности. Все должно быть на своем месте. А мы очень часто наблюдаем погоню за технологиями в ущерб законченности и полноте. И не только со звуком.

Для качественной передачи звука достаточно 44 кГц 16 бит, вся остальная гонка за частотами и битами — давление технологий, которые чем дальше, тем могут больше, чем нужно. С графикой по-другому, для быстрой и качественной передачи динамического визуального ряда поток еще не достигнут. Развитие должно идти, на мой взгляд, в сторону правильного использования того, что уже наработано. Все возможности есть, надо только качественно создавать материал и уметь им управлять.

правление развития.

Наши дизайнеры до сих пор приводят в пример звук **Half-Life**, **UT-2003** и других старых игр. Как сказал, кажется, Борис Гребенников, «люди занимаются сексом уже несколько миллионов лет, и за это время в технике процесса мало что изменилось, но никому ведь не надо делать». Может, и не надо ничего менять?



[Matchugovsky]

Если сравнить игровую музыку времен **MSX**, **NES**, **Commodore 64** с музыкой эры CD, последняя терпит полное поражение по части интерактивности. Зато тембры примитивного синтезатора NES даже не подлежат сравнению с CD. А вот на консолях существовала золотая середина: например, **GameCube** оборудован полифоническим синтезатором с памятью для загружаемых сэмплов (инструментов). То есть гибкость управления музыкой максимальна (она же синтезируется на лету, любые параметры могут быть изменены программно), а тембры могут быть какие угодно (правда, до живой музыки все равно не дотягивают — памяти маловато). На PlayStation местами использовалась трековая музыка: программная ре-

Звуковой барьер



Вам не кажется, что развитие звука в компьютерных играх остановилось или движется значительно медленнее, чем графика или геймплей?



[Jlyku4]

Развитие звука не остановилось, но растет не такими темпами. Мне кажется, главная проблема — и не только



[P. Stebakov]

Важно не только техническое совершенствование звука, но и внимание к нему со стороны разработчиков. Если исходить из позиции «сделай нам озвучку», никакого роста не будет. Разработчикам надо хотя бы по минимуму познакомиться с багажом знаний. Следить за техническими новинками в игровом звуке. Знать, чем звук в отечественных играх отличается от звука в западных (помимо бюджета). Насколько целесообразно покупать звуковую движок и почему нельзя обойтись своим. В общем, нужно немного проявить заинтересованность.



[Ben Minto]

Развитие звука остановилось. Не верю своим ушам. Лучшие игры звучат замечательно, новые приставки имеют на борту больше оперативной памяти, более широкую полосу пропускания потока и дополнительные DSP-способности. Звуковые компании вроде Waves предлагают все новые и новые решения. В игровую индустрию для работы со звуком приходят люди из других отраслей, приносят свой опыт и новые методы обработки. Найти программиста, специализирующегося по звуку, значительно проще, чем единорога в городском парке. Крупные звуковые подразделения укомплектованы специалистами самого разного профиля: проектировщиками, конструкторами, продюсерами.

Будущее игрового звука



Каких вы представляете себе звук в компьютерных играх ближайшего будущего?



[Jlyuk4]

Уже сейчас на рынке существуют такие игры, как *Guitar Hero*, геймплей которых завязан на звуке. Хочется верить, что проекты, где звуковое оформление будет выполнять такую же немаловажную роль, как графика, будут значительно больше.



[Попов]

С одной стороны, технологии работы с компьютерным звуком постоянно развиваются, что тут же сказывается на качестве игровых аркадашников. С другой — «Лунная соната» Бетховена или «Октябрь» Чайковского за прошедшие годы, десятилетия и века менее гениальными не стали, несмотря на весь технический прогресс. Так что...



[Maltchugovsky]

Возможностей масса: общение с игровым миром через микрофон, полностью интерактивная и в меру вариативная музыка, объемный звук, тематические игровые интернет-радиостанции, правдоподобные синтезаторы голоса и многое другое.



[P. Stebakov]

Будущее отечественного игрового звука — это уже настоящее за рубежом. А именно: создание звукового оформления на базе специально записанных звуков. Не секрет, что все звуковые би-

Аудиодвижки



[Maltchugovsky]

С игровой музыкой есть определенные проблемы. С приходом эры CD она почти растеряла свое главное преимущество (к счастью, сейчас ситуация медленно улучшается). Поэтому мы делаем аудиодвижки, принимаем участие в разработке звуковой системы Bass, активно участвовали в *Skale* и сейчас подключаемся к сотрудничеству с авторами *Psyche*. Все эти библиотеки позволяют реализовать качественную, компактную и интерактивную музыку. Несмотря на это, мы часто сталкиваемся с нежеланием разработчиков применять новые технологии (конечно, у всех есть свои причины).

Стоит ли после этого брать за такой труд, как система для саунд-эффектов? Больше повезло с молодыми игровыми студиями — они более мобильны. Мы сразу стараемся убедить их в правильном подходе к звуку, заложить фундамент на несколько проектов вперед. То есть прогрессивные методы работы со звуком на самом деле существуют. Они реализованы на практике, но, как правило, не в полном объеме, а в рамках линейки проектов (например, в казуальных играх нескольких студий).

блиотеки, которые доступны сейчас в продаже, исчерпали себя.

Сначала они использовались в фильмах, затем в играх, а потом обрели третью жизнь путем выхода в рамках тематических звуковых сборников. Опять же нужно лишь проявить интерес к этой проблеме со стороны разработчиков. Иной раз важно не сделать выдающийся звук, а правильно его воспринимать.



[Aklion]

Нам представлять будущее не надо, мы его делаем. Основная проблема — не создать звук, а правильно его интегрировать в игру с учетом того, что она нелинейна. Появившиеся консоли существенно увеличили возможности звука. На PS3, например, есть VST (Virtual Studio Technology), плагины, которые аппаратно помогают сделать правильный микс на выходе или использовать специальные обработки. По-хорошему хотелось бы больше эффектов, доступных для наложения на определенные типы звуков, нормальный синтезатор речи, ну и еще более удобный инструмент для скриптования.



[Ben Minto]

Я надеюсь, труд людей, работающих с игровым звуком, будет оценен. В конце концов, как говорил Джордж Лукас, звук создает 50% впечатления. В индустрии много талантливых людей с великолепными идеями, богатым опытом и желанием делать самый лучший звук, какой только можно себе представить. Дайте им возможность показать себя. Мы не слабая тень киностудии Голливуда. Да, у нас одни и те же корни, идеалы и методы работы, но мы разные. Именно это и позволяет нам делать компьютерные игры!



Ну что ж, с одной стороны, все не так плохо: технологии развиваются, качество лучших представителей компьютерных игр не уступает киношному, есть определенные перспективы. Но, с другой стороны, главный звуковой барьер пока не преодолен — отношение большинства разработчиков к игровому звуку по «остаточному» принципу. Вот и слушаем мы то, что удалось сделать специалистам на весь остаток бюджета. К счастью, благодаря их таланту многие из нас этого даже не замечают. ■



Call of Duty 4: Modern Warfare — прекрасный пример того, как при помощи скриптов нужно привязывать музыку к конкретным игровым событиям.

Шерлок Холмс и Доктор Ватсон
мультяшного мира возвращаются:

СЭМ > И < МАКС

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!



Прячьтесь,
злодеи!

РЕКЛАМА



THE ADVENTURE
COMPANY



PC



© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. Package design © 2007 DreamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 Joolcod Productions Software AG, Pyramiden 40, A-5940 Liezen, Austria. Microsoft®, Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified on XPS 410 & MT710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Блицейв». Все права защищены. www.nasobit-m.ru. Organ prodav: (495) 611-52-11, 967-15-61. office@nasobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-52-45, e-mail: support@nasobit-m.ru, а также на форуме сайта joolcod-m.ru. www.nasobit-m.ru/forums/

КРИЗИСНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ



В прошлой статье по созданию новых уровней для **Crysis** мы познакомились с редактором **Sandbox 2**, изучили основы создания несложных карт, научились генерировать и модифицировать ландшафт, наносить текстуры на полученную заготовку, добавлять на уровни растительность и некоторые другие декорации (здания, транспортные средства, динамические конструкции).

Сегодня мы динамичнее дальше и займемся доработкой карты — проложим несколько дорог, настроим параметры освещения, поупражняемся в создании своих собственных моделей в **Sandbox 2**, изменим уровень гравитации в некоторых зонах, создадим мини-карту игровой территории.

СКАЖИ «НЕТ» БЕЗДОРОЖЬЮ

Начнем с дорожного строительства. Чтобы создать участок дорожного полотна в **Sandbox 2**, придется изрядно попотеть. Дело

в том, что все дороги и тропинки в **Crysis** — не типовые двумерные текстуры, а полноценные 3D-объекты. То есть создать текстурный слой, содержащий изображение дороги, и пройтись кисточкой по определенным фрагментам ландшафта не получится. Процесс создания новой дороги в редакторе проходит в несколько последовательных этапов — формирование базовой заготовки (3D-модели дороги), подгонка под ландшафт и текстурирование.

Приступим. На панели **RollupBar** в правой части редактора перейдите во вкладку **Objects** (первая по счету) и в поле **Objects** щелкните по кнопке **Misc**. В появившемся свитке **Object Type** (тип объекта) кликните по кнопке **Road** (дорога). Настройте параметры дорожного полотна в свитке **Road Params**. Например, вы можете модифицировать ширину дороги и бордюра (параметры **Width** и **BorderWidth**), изменить размер шага (характеристика **StepSize**) или длину тайла (атрибут **TileLength**). Закончив, перейдите в окно 3D-вида и щелкните левой клавишей мышки по тому участку на карте, где хотите обозначить базовую контрольную отметку — позицию, с которой начнется формирование дорожного полотна.

После этого передвиньте мышь вправо или влево на несколько позиций и щелкните левой кнопкой мышки по выбранному фрагменту ландшафта, чтобы сформировать участок дороги заданной длины. Чтобы присоединить к полученной дороге еще одну секцию, снова переместите мышь на новое место и кликните левой кнопкой мышки на уровне — будет сформирована еще одна ключевая отметка. По аналогии добавьте еще несколько звеньев. Для завершения создания дороги (определения последнего чепкойнта) щелкните дважды

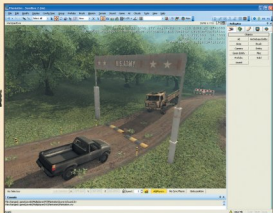
левой кнопкой мышки по карте.

Как видите, ничего сложного. Всего несколько контрольных кликов — и модель готова. Вот только полученное дорожное полотно практически не пригодно для езды — картину портят многочисленные ямы, рытвины, ухабы, небольшие горки и впадины. Решить проблему можно двумя способами: изменить ландшафт вручную при помощи терраформеров или же программно, используя инструмент **Align Height Map**. Мы пойдем по второму, наиболее удобному пути. Не снимая выделения с дороги, на панели **RollupBar** в правой части редактора перейдите в свиток **Road Parameters** и в поле **Heightmap** щелкните по кнопке **Align Height Map**. Программа автоматически выровняет местность, через которую проходит дорога, — спадит резко выраженные поверхности, ликвидируются горные цепи и низменности (овраги, ухабы, ущелья и т.д.).

Итак, дорога готова для движения транспорта. Последние штрихи — осталось нанести текстуры на заготовку. Выделите дорогу на сцене щелчком левой клавиши мышки. Затем выберите пункт меню **View/Open View Pane/Material Editor**. Откроется окно редактора материалов. На панели директорий и файлов в левой части подпрограммы выберите любую текстуру из каталога **Materials/terrain/roads**, например, **road_concrete_one_stripe**. Можно эксперементировать с настройкой параметров текстуры — изменить степень свечения (характеристика **Glow Amount**), применить к изображению один из эффектов постобработки (атрибут **Post Effect Type**), тип поверхности (параметр **Surface Type**) или, скажем, задать уровень прозрачности картинки (**Opacity**).

Чтобы присвоить выбранный материал дороге, кликните по кнопке **Assign Material to Selection** на панели инструментов в верхней части окна **Material Editor** (первая по счету). Если вы все сделали правильно, увидите, как дорога покрывается текстурой с одной сплошной разделительной полосой.

Чтобы подправить расположение контрольных отметок дороги на карте, выделите любую из описанных выше, после чего на панели **RollupBar** в свитке **Road Parameters** щелкните по кнопке **Edit**. Активируйте ре-



Пример дороги, созданной нами в редакторе за 2 минуты.

жим **Select and Move** на панели инструментов, кликните левой кнопкой мышки по одной из «дорожных» отметок (она подсвечивается) и передвиньте объект по одной из осей.

Запаситесь терпением (процесс небывший) и обозначьте на карте трассы, тропинки и дороги. Закончив, протестируйте уровень в игре (**Ctrl + G**).

НАКЛАДНЫЕ КАРТИНКИ

Чтобы украсить и повысить детализацию уровня, добиться плавных текстурных переходов между объектами, надо покрыть их специальными 2D-картинками, которые размещаются поверх основного текстурного слоя.

Почуимся добавлять элементы данного типа на карту. Прежде всего, щелкните по кнопке **Follow Terrain** на панели инструментов, чтобы все размещаемые нами элементы не висели в воздухе, а прилегли к ландшафту. На панели **RollupBar** перейдите на закладку **Objects**. В поле объектов щелкните по кнопке **Misc** и выберите из списка **Object Type** строку **Decal**. Перейдите в окно 3D-вида и щелкните левой кнопкой мышки по тому участку на уровне, куда хотите добавить объект.

На данный момент «накладная» картинка представляет собой незачерченную серую плоскость. Чтобы применить материал к созданной заготовке, на панели в правой части редактора загляните в свиток **Decal** и щелкните по кнопке напротив комментария **MTL**. В открывшемся окне редактора материалов выберите произвольную текстуру из каталога **Idicals**, скажем, **blood_splat10**, и кликните по кнопке **Assign Material To Selection** на панели инструментов в верхней части окна **Material Editor**, дабы закрепить материал за объектом.

Для изменения свойств добавленной на уровень «накладной» картинки выделите ее и модифицируйте характеристики в поле **Decal Params** на панели **Rollup Bar**. Рассмотрим предназначение основных атрибутов из данного свитка. Параметр **Projection Type** определяет способ проецирования изображения. Данная характеристика может

СИСТЕМЫ РЕК

Практически во всех оригинальных уровнях из *Crysis* можно встретить не только океаны, моря и озера, но и реки. Почему бы и нам не обозначить на карте парочку небольших бурных речушек? В этом нам поможет инструмент **River**.

На панели **RollupBar** в правой части редактора перейдите на закладку **Objects** и в свитке **Objects** нажмите кнопку **Misc**. Выберите из списка **Object Type** элемент типа **River** (река). Перейдите в окно перспективы и обозначьте щелчками левой кнопки мышки контрольные точки, по которым пройдет русло реки. Чтобы завершить создание новой речки, кликните дважды левой кнопкой мышки по карте.

Теперь нужно сформировать русло. Как и при создании дорог, вы можете решить проблему двумя способами — вручную, используя трансформеры, или же автоматически, с помощью инструмента **Align Height Map**. Мы сгенерируем углубления для реки программно. Выделите реку на уровне, после чего в свитке **River Params** на панели в правой части **Sandbox 2** присвойте атрибуту **Width** (ширина реки) значение **20**. Затем последуйте в свиток **River Parameters** и в поле **Heightmap** щелкните по кнопке **Align Height Map**.

Осталось задать нашей реке специальный «речной» материал. Выделите русло в окне перспективы и щелкните по клавише **M** для вызова редактора материалов. В открывшемся окне выберите произвольную запись из каталога **Materials/Ocean**, которая содержит ключевое слово **river** — например, **river_village**, — и кликните по кнопке **Assign Material to Selection** на панели в верхней части редактора материалов. Для придания речке реалистичности реке поэкспериментируйте с настройкой атрибутов из свитка **River Params** — например, измените ширину русла и бордюра (параметры **Width** и **Border Width**), глубину (характеристика **Depth**), скорость течения воды (атрибут **Speed**).

Разработчики рекомендуют задавать этим параметрам следующие значения: **River Params**. **Width = 30**, **BorderWidth = 8**, **StepSize = 6**, **ViewDistRatio = 100**, **TileLength = 4**, **Depth = 10**, **Speed = 0.5**, **FogDensity = 0.5**, **FogColor = 61,86,91**, **FogColorMultiplier = 0.1**, **UScale = 0.05**, **VSscale = 0.2**.

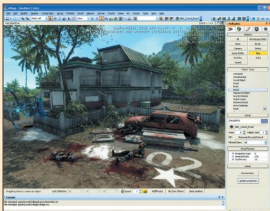
принимать любое целое значение в диапазоне от 0 до 5 (1 — текстура будет спроецирована на поверхность любого объекта, 2 — непосредственно на ландшафт уровня, 3 — комбинация первого и второго типов проецирования, при использовании данного метода арт будет спроецирован частично на ландшафт, а частично — на заданный объект). Характеристика **ViewDistRatio** определяет дистанцию прорисовки элемента, то есть расстояние, на котором игрок будет видеть данную текстуру.

Перемещение, поворот, масштабирование «накладных» картинок производится в специальном режиме **Reorientate** (переориентация). Для его активации на панели **RollupBar** в правой части редактора перей-

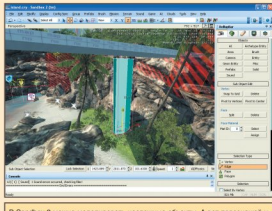
дите в свиток **Decal** и щелкните по кнопке **Reorientate**. Чтобы изменить местоположение арта на карте, щелкните по нему левой кнопкой мышки, зажмите клавишу **Ctrl** и передвиньте мышью. Для закрепления новой позиции элемента нажмите левую кнопку мышки. Дабы повернуть картинку на определенный угол, зажмите клавиши **Ctrl+Alt** и перетяните мышью на новое место. Масштабируется изображение при помощи движения мыши с зажатой клавишей **Alt** на клавиатуре.

МОДЕЛИРОВАНИЕ В SANDBOX 2

Sandbox 2 настолько универсальный редактор, что в нем можно не только создавать новые уровни, но и заниматься моделированием объектов. То есть чтобы добавлять



Добавляем на карту «накладные» картинки.



В **Sandbox 2** можно моделировать несложные объекты. А вот персонажей и транспортные средства придется создавать в «Максе».

в игру, допустим, новый автомобиль или космическую палубу, совсем не обязательно прибегать к помощи «Макса». В Sandbox 2 можно конструировать модели зданий, мостов, водонапорных и сторожевых вышек, терминалов, заборов, укреплений, растительности и других объектов не слишком сложной формы. Для моделирования персонажей и инопланетных существ редактор, увы, не годится. Полученные с помощью Sandbox 2 3D-формы никто не мешает сохранить на винчестере в формате OBJ, понятном большинству современных редакторов 3D-контента.

Создание любых конструкций в Sandbox 2 выполняется на базе стандартных примитивов — кубов, сфер, цилиндров и конусов. Попробуем же в добавлении простейших геометрических тел на сцену. На панели RollupBar перейдите на закладку Objects и в поле Objects кликните по кнопке Solid, чтобы перейти в режим моделирования. В свитке Create Brush Parameters выберите любой примитив из списка (Box — куб, Cone — конус, Sphere — сфера, Shape — форма), а в поле напротив комментария Num Sides задайте произвольное число граней объекта, например, 4. Затем перейдите в окно 3D-вида, щелкните левой кнопкой мышки по тому месту на уровне, куда хотите поместить объект, и, не отпуская ее, установите нужную длину и ширину конструкции.

Закончив, отпустите левую клавишу мышки — изменения сохранятся. Для определения высоты элемента передвиньте мышью вверх или вниз. Зафиксируйте положение и габариты каркаса (завершите формирование примитива) можно нажатием левой клавиши мышки. Перемещение, поворот и масштабирование новых моделей осуществляется так же, как и в случае с типовыми игровыми объектами.

Переходим к модификации простых объектов. Выделите примитив в окне перспективы, после чего на панели в правой части редактора в свитке Solid Parameters щелкните по кнопке Editing Mode для акти-

зации режима редактирования конструкции. Всего в Sandbox 2 предусмотрено 4 режима работы с трехмерными формами — Vertex, Edge, Face, Polygon. Первый из них (Vertex) позволяет модифицировать объекты на уровне вершин — передвигать/удалять вершины. Второй — Edge — служит для редактирования ребер (краев) модели, третий и четвертый режимы (Face и Polygon) нацелены на модификацию полигонов, из которых состоит элемент.

Рассмотрим действие инструментов Vertex и Polygon более подробно. Для начала давайте поучимся перетаскивать отдельно взятые вершинки solid-объектов. Выделите подопытную модель в окне 3D-вида и перейдите в режим редактирования. Далее в свитке Selection Type выберите пункт Vertex. После этого снова перейдите в окно 3D-вида и кликните левой клавишей мышки по любой вершинке объекта. Появится индикатор перемещения. Чтобы передвинуть вершину по одной из осей (абсцисс — X, ординат — Y или аппликат — Z), наведите курсор на нужную ось и переместите манипулятор с захватой левой кнопкой на новое место. Если вы хотите выбрать две и более вершины модели одновременно, нажмите клавишу Ctrl на клавиатуре, после чего поочередно выделите нужные точки конструкции. Редактирование полигонов объекта (режим Polygon) осуществляется аналогичным образом.

Для текстурирования модели выполните следующие действия. Выделите созданную модель в окне 3D-вида. Затем вызовите редактор материалов (горячая клавиша M на клавиатуре). В появившемся окне выберите произвольную текстуру из списка, например, Materials/alien_level_material/generic_surfaces/generic_b и щелкните по кнопке Assign Material to Selection на панели в верхней части формы Material Editor.

Для экспорта созданной модели в файл формата OBJ выделите ее в окне перспективы и выполните команду File/Export Selected Geometry to .OBJ (чтобы выделить группу solid-конструкций, нажмите клавишу Shift). В открывшемся диалоговом окне перейдите в каталог, куда хотите сохранить модель, и нажмите кнопку Сохранить.

МИНИ-КАРТА

Ландшафт готов, декорация на месте, про дороги тоже не забыли. Следующий этап работы — создание мини-карты уровня (радар), по которому нам придется ориентироваться во время игры. Для реализации задуманного нам понадобится ре-

дактор уровней Sandbox 2 и «Блокнот» (для правки некоторых параметров).

На панели RollupBar перейдем к вкладке Terrain (вторая по счету) и в свитке Terrain щелкните по кнопке Minimap, чтобы включить инструмент для автоматической генерации мини-карты. Вы увидите, что на сцене появится зеленая рамка, символизирующая границы радаров, а также небольшой синий прямоугольник. Ухватитесь за синюю рамку левой кнопкой мышки, перетащите ее в центр уровня и щелкните по кнопке Use New Mini Map Area в свитке Mini Map на панели RollupBar.

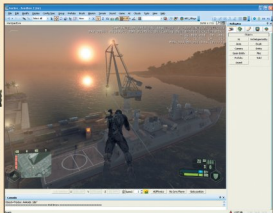
В поле Minimap Properties свитка Mini Map измените значение атрибута Resolution на 2048. Эта характеристика отвечает за разрешение картинки. Поменяйте высоту камеры. Для этого присвойте параметру Camera Height из свитка Mini Map значение 400. Теперь загляните в директорию GameScreenShots\Map. Там вы обнаружите два файла — изображение радаров и XML-документ, описывающий точные координаты мини-карты (информация из данного файла передается непосредственно движку и используется для корректного отображения местоположения игрока на радаре). Переименуйте XML-файл в соответствии с названием вашей карты (название должно соответствовать имени вашего уровня). Затем скопируйте файлы мини-карты из каталога Map в папку со своим уровнем. Снова откройте XML-файл в «Блокноте». Внесите метаданную <MetaData> в начало документа, а <MetaData> — в конец текстовика. Перед тем <MetaData> впишите следующий код:

```
<LoadingScreens screen=1>
<loading.dds />
<HeaderText text= «Level_Name» />
<DescriptionText text= «» />
<GameRules Level_Name=
==<SinglePlayer> />
<MetaData>
```

Где Level_Name — название вашей карты, а loading.dds — имя картинки формата DDS, которая отображается во время загрузки уровня. Сохраните изменения и закройте «Блокнот».

ОСВЕЩЕНИЕ

Приступаем к заключительному этапу доведения карты до ума — настройке параметров освещения. Первым делом изменим значение освещенности ландшафта. Выберите пункт меню Terrain/Lighting. На передний план выйдет окно, где производится регулировка освещенности игровой территории. Среди всего многообразия атрибутов нас интересуют только две характеристики — Sun Direction (map orientation) и NorthPole...Equator...SouthPole. Они определяют направление солнечного света. Присвойте атрибутам разные значения, перемещая ползунки. Обратите внимание, что все изменения наглядно отображаются на картинке (схематический вид уровня сверху) в поле Terrain preview with sun path.



Вот она — полная невесомость. Герой демонстрирует чудеса левитации.

Вкратце об остальных параметрах. Характеристики **Dawn Time** и **Dawn Duration** из поля **Moon/Sun Shadow Transition (Advanced)** определяют время заката солнца и захода луны (время восхода определяется редактором автоматически); **Dusk Time** — время наступления сумрака, а **Dusk Duration** — его продолжительность. Закончив редактирование характеристик, нажмите кнопку **Ok**, чтобы сохранить изменения и закрыть окно.

С настройкой параметров освещенности ландшафта разобрались. Двигаемся дальше и приступаем к правке атрибутов из гигантского блока **Time of Day**. Выполните команду **Terrain/Time Of Day** — откроется окно практически со всеми параметрами освещения: цветом солнца, тумана, облаков и небосвода и так далее. В левой части формы располагаются панели задач (**Time of Day Tasks** и **Update Tasks**) и блок **Current Time** (текущее время суток). Центральную область занимают различные графики. Изменяя на них положение контрольных точек, вы можете добиться очень интересных результатов. В правой части окна прописались все те же самые параметры, что и в центре подпрограммы, но в цифровой форме (название атрибута — значение).

Атрибут **Sun Color** отвечает за цвет солнца и солнечных лучей, **Sky Color** — за цвет неба, **Fog Color** — за цвет тумана. Характеристика **Night Sky: Horizon Color** определяет цвет линии горизонта, а параметр **Night Sky: Zenith Color** — цвет зенита. Еще один интересный атрибут — **Night Sky: Star Intensity** — позволяет отрегулировать интенсивность свечения звезд. Характеристики **Color: saturation**, **Color: contrast** и **Color: brightness** определяют общий уровень насыщенности, контрастности и яркости.

По завершении «световых» работ и общей модернизации уровня сгенерируйте текстуры поверхности. Для этого выберите пункт меню **File/Generate surface texture**. В открывшемся окошке установите оптимальное разрешение — например, **16384x16384** — и нажмите кнопку **Ok**.

ЗЕМЛЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Sandbox 2 позволяет создавать гравитационные зоны — области, где земное притяжение как таковое отсутствует. Это позволяет коренным образом изменить геймплей. Парить в воздухе и отстреливать все живое — ни с чем несравнимое удовольствие. В игре ощутить полную невесомость можно лишь в эпизоде **Core**, где главный герой проникает внутрь инопланетного корабля, но нам ничто не мешает добавить подобные зоны в любую точку игрового мира.

Чтобы сформировать на уровне новую гравитационную зону, сделайте следующие действия. На панели **RollupBar** перейдите на закладку **Objects** и в свитке **Object Type** щелкните по кнопке **Entity**. В свитке **Browser** загляните в каталог **Physics**, выделите и перетащите на сцену один из двух физических объектов — **GravityBox** (гравитационный бокс) или **GravitySphere** (гравитационная сфера). Бокс удобнее всего использовать в замкнутых игровых локациях, а сферу — на открытых пространствах и уровнях со сложной архитектурой.

Обратите внимание, что и бокс, и сфера невидимы, то есть обнаружить их на карте во время игры не получится. Буквально несколько слов о гравитационной сфере. Все параметры объекта сосредоточены в блоке **Entity Params** на панели в правой части редактора. Основные из них — **Damping** (демпфирование, определяет степень подавления колебаний) и **Radius** (данная характеристика задает радиус гравитационной зоны).

Но это еще не все. Другой местный ат-



тракцион — гравитационные тоннели. В оригинальной игре они опять же присутствуют лишь на уровне **Core**. Очутившись внутри такого объекта, словно пуля проносится по проходу, параллельно истребляя чужих.

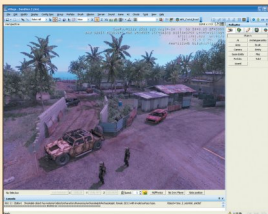
Хотите сделать что-нибудь подобное? Не проблема! Для создания гравитационного потока в Sandbox 2 на панели **RollupBar** снова перейдите на закладку **Objects** и щелкните по кнопке **Misc**. Выберите из списка элемент **GravityVolume**. Затем перейдите в окно 3D-вида и щелкните левой кнопкой мышки по тому месту на карте, куда хотите поместить объект. Загляните в свиток **GravityVolume Properties** и измените значения параметров **Radius** (радиус гравитационного потока) и **Gravity** (сила гравитации, разработчики рекомендуют ставить здесь 10). Закончив правку параметров, добавьте на сцену несколько спецэффектов типа **Alien_Environment_tunnel_wind**, **light_tunnel_wind**.



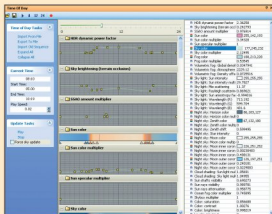
В двух статьях мы разобрали практически все тонкости создания уровней с открытой ландшафтной архитектурой для **Crysis**. Научились генерировать ландшафт, создавать новые и исправлять исходные текстурные слои, работать с объектами, строить дороги, обозначать на карте специализированные гравитационные зоны и даже моделировать 3D-объекты несложной формы.

В следующем выпуске (в журнале или в разделе «Игровой» на DVD) мы поговорим о таких сложных вещах, как миссии, скрипты, триггеры, искусственный интеллект и геймплей.

Да, чуть не забыли. Все вопросы, которые у вас появятся в ходе освоения редактора **Sandbox 2**, присылайте по адресу gamedev@igromania.ru. На самые важные из них непременно ответим в рамках игрового «Горючей линии».



Экспериментируем с настройкой параметров освещения.



ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

НЕ ТОЛЬКО В МЫШЕЛОВКЕ

ИНСТРУМЕНТ: Irlicht

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Irlicht — бесплатный игровой движок, как и называющийся, все случаи жизни. С его помощью можно создавать как несложные аркады, простенькие стратегии и квесты, так и технологические проекты — экшены уровня **Max Payne 2** и **GTA: San Andreas**, RPG вроде **Gothic 2**. Помимо этого, многие девелоперы с успехом используют Irlicht для разработки симуляторов и даже обучающих программ и презентаций.

В набор модулей для Irlicht входят быстрый рендер-движок, независимая физическая библиотека, которая используется для подсчета столкновений между объектами сцены, внушительный набор материалов, модули для импорта текстур и моделей, анимационная система. В общем, ничего лишнего. Остальные компоненты доступны для скачивания с официального сайта (<http://irlicht.sourceforge.net>) и других игровых порталов.

Движок поддерживает все графические технологии, реализованные в **DirectX 9**: динамические тени и освещение, шейдерные объекты (от версии 1.0 до 3.0), прозрачные объекты, реалистичные воронки поверхностей, тремерный туман, карты рельефа. В играх можно использовать 3D-модели всех современных форматов (от широко известных **3DS** и **OBJ** до весьма экзотических типов **MS3D** и **DAE**), не менее важно и то, что Irlicht умеет очень быстро подгружать графику и другие данные из ZIP-архивов.

Главная изюминка движка — мощный инструмент для создания и редактирования виртуальных миров. С сайта Irlicht можно загрузить утилиту, предназначенную для создания несложных моделей, конструирования новых уровней и расстановки различных игровых компонентов на сцене (звук, модели, триггеры). Там же, в разделе

Documentation, вы найдете более 15 уроков: в них достаточно информации для создания собственной несложной игры (логической или аркады). Никаких дополнительных материалов читать не придется, но вот с более сложных проектами возникнут проблемы.

Пожурить Irlicht можно разве что за сложность освоения. Без опытной команды программистов соорудить на его основе качественную компьютерную игру (экшен там или стратегию) практически невозможно, никакого специального конструктора, который бы позволил обойтись без знания программирования, в движке нет. Ну и конечно, не помешала бы поддержка **DirectX 10**.

ВЕРДИКТ: На редкость быстрый, удобный и к тому же абсолютно бесплатный игровой движок. Отличная альтернатива недорогим коммерческим проектам.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ЗАВОДИ МОТОР

ИНСТРУМЕНТ: GTA: SA Race Mission Creator (SARMC)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Утилита **GTA: SA Race Mission Creator** (сокращенно **SARMC**) пригодится тем, кто хочет создать свою собственную гоночную миссию для **GTA: San Andreas**, не вдаваясь в тонкости игрового программирования. По сути, данное приложение является конструктором новых заданий для игры. Устанавливает базовые параметры миссии, задает список соперников, определяет маршрут движения (несколько контрольных отмычек или чекпойнтов, через которые должны проехать участники) — и скриптовый мод готов. Просто, быстро, удобно.

При необходимости вы можете модифицировать погодные условия, изменить призовой фонд (\$0 по умолчанию), наконец, поправить время проведения соревнования. Также разрешается поэкспериментировать с добавлением новых объектов на карту и созданием событийных блоков вида «условие/действие» (например, если скорость машины игрока превышает значение 50, увеличить скорость авто оппонентов до 90 км/ч).

Освоить приложение не просто, а очень просто. Справится даже ребенок. Дружелюбный графический интерфейс, русские надписи (утилита разработана нашими с вами соотечественниками), обилие кратких подсказок. Что может быть лучше? По нашим прикидкам, примерно за час можно наковать свыше десятка разноплановых гонок.

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровщиков редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

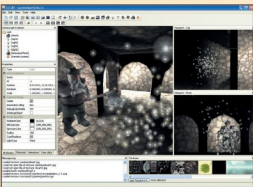
ПРАКТИКА: Рассмотрим внутреннее устройство **SARMC**. Запустите программу. Вы увидите главное окно с 4 вкладками параметров и несколько каскадных меню. Инструментальные панели и прочие вспомогательные компоненты в редакторе отсутствуют. Впрочем, они и к лучшему — программам такого класса функциональные нагромождения просто ни к чему.

Первым делом загляните во вкладку **Базовые параметры миссии** и определите координаты стартера (отметки, при попадании в зону которой будет активирован скрипт гонки), тип соревнования (спринт или кольцо), название задания и некоторые другие характеристики. Далее переместитесь на вкладку **Параметры машины** и задайте список автомобилей участников (кнопка **Добавить машину...**). Закончив, перейдите на вкладку **Чекпойнты** и задайте маршрут гонки — добавьте несколько контрольных отмычек, которые нужно будет пересечь во время игры. Наконец, во вкладке **Прочие параметры** установите размер призового фонда (поле **Денежный приз**), время проведения соревнования, а также погодные условия. При необходимости вы можете активировать определенные флаги, например, **Противники перехватывают инициативу гонки на старте**. Вот, в принципе, и все.

Чтобы вызвать баги, воспользуйтесь встроенным поисковиком ошибок. Для этого выберите пункт меню **Скрипт/Проверить введенные данные**. Программа автоматически проанализирует код миссии на наличие ошибок и мелких недочетов и в случае обнаружения таковых выдст грозное предупреждение.

Чтобы сгенерировать код миссии, нажмите клавишу **F5** на клавиатуре. Полученные скрипты стартера и самой миссии необходимо вживить в тело файла **Main.scm** (проживающий в директории **data\script**) при помощи отечественного редактора **Sanny Builder**, после чего — перекомпилировать измененный **SCM**-файл.

ВЕРДИКТ: Если бы **SARMC** умел компилировать задания, он был бы просто идеален, но и без этого он лучший конструктор миссий для **GTA: SA**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

На основе движка Irlicht можно создавать как простенькие логические игры, так и куда более сложные тайтлы вроде RPG и экшенов. Главное — набрать опытную команду программистов.

МОДЕЛЬНАЯ ЛИХОРАДКА

ИНСТРУМЕНТ: Oxygen 2 Personal Edition

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Осеню прошлого года мы писали о том, что Bohemia Interactive (создатели Operation Flashpoint и Armed Assault) в поте лица трудится над созданием редакторов и утилит для моддинга игры и в ближайшем будущем опубликует модостроительные инструменты. Так вот, только сейчас разработчики выполнили свое обещание. Свет увидела первая партия утилит для изменения игры, в ее состав вошли инструменты для распаковки и создания PBO-архивов, скриптеры, редакторы моделей и ландшафтов.

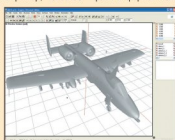
Наибольшее внимания из всех официальных моддировских утилит заслуживает Oxygen 2 Personal Edition. Программа позволяет создавать новые и редактировать оригинальные модели из Operation Flashpoint и Armed Assault — оружие, солдат, технику, декорации (здания, растительность, вывески, столбы). С помощью этой компактной утилиты можно полностью изменить внешний облик игры. Причем модели, сделанные в Oxygen 2, по качеству не уступают объектам, разработанным в крупных графических пакетах уровня 3DS Max или Maya, хотя редактор и заточен под низкополигональное моделирование.

Освоить программу смогут даже пользователи, не знакомые с 3D-моделированием. На освоение интерфейса уходит от силы 5-10 минут, ну а сконструировать новую модельку можно за 4-5 часов.

ПРАКТИКА: Большую часть редактора занимает окно 3D-вида, в котором производится просмотр и редактирование форм. В верхней части программы примостились каскадные меню и несколько удобных панелей инструментов. В нижней области Oxygen 2 (под окном перспективы) проживает строка состояния.

С анатомией редактора разберемся. Давайте посмотрим, как обстоят дела с навигацией в окне 3D-вида. Чтобы переместить камеру в окне 3D-вида, нужно нажать клавишу **Alt** и передвинуть мышью с зажатой левой кнопкой на новое место. Масштабируется картинка колесиком мышки. Для поворота камеры необходимо зажать клавишу **Alt** на клавиатуре и передвинуть мышью с зажатой правой кнопкой.

Создание новых моделей в Oxygen 2 происходит по следующей схеме. Добавляете на сцену произвольный примитив (**Create/Название объекта** — например, **Create/**



Новые модели для Operation Flashpoint и Armed Assault создаются в редакторе Oxygen 2.

Cube), применяете к нему нужные модификаторы (для изменения формы), текстурируете полученный каркас и экспортируете модель в формат игрового движка (**P3D**).

Если вы привыкли моделировать в 3DS Max или Maya и не хотите тратить время на освоение Oxygen 2, можете просто подгрузить модель одного из под-

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK. Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

3D CANVAS



На свет появилась новая версия редактора 3D-контента **3D Canvas** за номером 7.1.1.2. Напомним, что программа заточена под создание трехмерных моделей и сложных анимаций любого уровня детализации. Из других особенностей — возможность формирования реалистичной атмосферы, обработка тени и освещения в реальном времени, упрощенное текстурирование моделей. В новой версии переписаны алгоритмы оптимизации моделей. Теперь для изменения детализации объектов вовсе не обязательно обращаться к сторонним утилитам вроде **VizUp Reducer**. Всего несколько щелчков мышью, и высокополигональная конструкция превращается в low-poly каркас, который можно импортировать практически в любую игру.

Добавлены модули для экспорта моделей в формат симуляторов поездов **Rail Simulator**, **Trainz Railroad Simulator**, **Rail3D** и **BVE Train Simulator**. Появились новые инструменты для изменения формы объектов сцены — модификаторы сгибания, скручивания и ряд других.

В про-версии 3D Canvas добавлен модуль для скачивания из Сети обновлений и дополнений — моделей, новых библиотек объектов, скриптов, плагинов. Устранены

баги, связанные с отображением объектов в окне 3D-вида (периодическое пропадание картинок), а также ошибки, возникающие при экспорте моделей. Редактор перестал вываливаться на рабочий стол и подпрыгивал с **Windows Vista**.

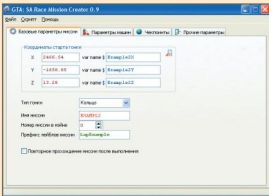
Из разряда мелких нововведений — возможность выбора цвета фона в окнах проекции, отображение технической информации о сцене (число объектов, материалов, источников света), удобный счетчик полигонов (плагин для определения числа треугольников, из которых состоит выбранный элемент), инструменты для автоматической генерации анимации колес поезда.

3DS MAX MDB



Обновились плагины **3DS Max MDB**, предназначенные для импорта/экспорта моделей из 3DS Max в формат движка **NWN 2**. Автор перекомпилировал инструменты под 3DS Max образца 2008 года, исправил ошибки, которые возникали при импорте/экспорте заготовок, а также баги, приводящие 3DS Max к необоснованным вылетам в **Windows**, оптимизировал программный код плагинов и составил небольшой текстовый мануал по работе с утилитами. На нашем диске вас поджидает шесть версий инструментов, заточенных под 3DS Max 5, 6, 7, 8, 9 и 2008.

держиваемых форматов (**3DS**, **TXT**, **OBJ**, **McCar** и ряда других) и пересохранить файл в формат **P3D**.



Всем хорош SARMC, но миссии в формат GTA: SA компилировать не умеет.

понятный Armed Assault и Operation Flashpoint.

ВЕРДИКТ: Даже если вы обычно работаете в «Максе», настоятельно рекомендуем создавать объекты для Armed Assault в Oxygen 2. Во-первых, получится быстрее, во-вторых, качественнее.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ЗАОЧНЫЙ SDK

ИНСТРУМЕНТ: ZModeler2 SDK 1.0

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Наконец-то вышел SDK для долгожданного отечественного редактора 3D-контента ZModeler 2. Теперь любой желающий может попробовать свои силы в написании новых плагинов для программы — добавить поддержку новых игровых (и не только) форматов, расширить стандартную библиотеку примитивов, добавить в утилиту несколько нестандартных модификаторов. То есть можно внести свой вклад в развитие проекта.

ПРАКТИКА: Рассмотрим основные компоненты набора. Если вы заглянете в каталог с распакованным SDK, то обнаружите там 4 директории — **API**, **Debug**, **Release**, **ISource** — и несколько файлов. В каталоге **ISource** сосредоточены исходные коды фильтров, плагинов, сервисов и инструментов. Изучив структуру представленных в директории документов, вы сможете написать свой собственный модуль для ZModeler 2, например, импортер/экспортер моделей.

В папке **API** прописались заголовочные файлы ZModeler 2, на которые нужно ссылаться при написании собственных расширений (структуру данных документов изменять настоятельно не рекомендуем). В папке **Debug** вы найдете отладочный билд ZModeler 2, а также некоторые библиотечные файлы, необходимые для корректной работы редактора. Наконец, в каталоге **Release** вы обнаружите полную версию второй «Занозы» и специальный файл ZModeler2.lib, который нужен при разработке новых плагинов. В корневой директории с SDK поселился мануал по работе с инструментарием (содержит описание основных заголовочных файлов, несколько tutorиалов по созданию пользова-

тельских плагинов с чистого листа), а также readme-документы с базовой информацией о наборе — краткая справка о компонентах, предостережения, правила использования.

ВЕРДИКТ: Шикарный подарок для всех моделлеров. Освоить SDK очень просто — для написания дополнительных модулей необходимо владеть языком программирования C++. Но игра стоит свеч. С нетерпением ждем появления пользовательских добавок для «Занозы».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

И СНОВА ВОЙНА

ИНСТРУМЕНТ: BinPBO Personal Edition

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Продолжая тему Armed Assault. Проблема создания файлов аддонов для игры решена раз и навсегда. В интернете появилась утилита **BinPBO Personal Edition** для создания новых PBO-архивов на основе готовых скриптов, моделей, звуков и других компонентов. BinPBO Personal Edition имеет простоватый графический интерфейс, но может работать и в режиме командной строки.

ПРАКТИКА: Запустите приложение, в поле **Addon Source Directory** укажите полный путь к директории, где хранятся файлы дополнения (звуки, скрипты, модели, текстуры), а в строке **Destination Directory** — каталог, куда программа поместит полученный PBO-архив. После этого нажмите на кнопку **Pack**. Архивирование занимает довольно много времени — до получаса.

Никто не мешает вам поэкспериментировать с настройкой основных параметров — изменить список поддерживаемых типов файлов, подправить каталог для временного хранения документов. Чтобы вызвать окно настроек, достаточно щелкнуть по кнопке **Options** на главной форме.

ВЕРДИКТ: Неплохая замена пользовательским запакщикам данных для Armed Assault. Сами пользуемся и вам советуем.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ФУНКЦИОНАЛ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

ИНСТРУМЕНТ: SinPlugin

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Obsidian NWN 2 Toolset прост в освоении, удобен, эргономичен, но вовсе неидеален. Например, новые существа и предметы создаются не самым логичным образом, на-

вигация в окне перспективы оставляет желать лучшего, ландшафт редактировать значительно сложнее, чем во многих других играх.

Модостроитель с ником **DigitalSin** решил поправить основные ошибки и недоработки разработчиков игры. В результате после нескольких месяцев кропотливой работы на свет появился **SinPlugin**, который значительно расширит возможности официальной инструментарию для NWN 2.

Хотите переименовать клавиши перемещения в окне 3D-вида? Легко. Создать новый элемент (оружие, предмет, персонажа) буквально за пару кликов? Нет проблем: после установки плагина в редакторе появится новая подпрограмма **Sin's Item Laboratory** с удобной графической оболочкой для создания новых игровых компонентов. Необходимо задействовать дополнительные кнопки на клавиатуре для управления? И такая возможность есть. Модуль **SinPlugin** позволяет использовать горячие клавиши для вызова различных инструментов (модификаторов, утилиты покраски ландшафта, снятия скриптов), увеличения/уменьшения интенсивности источников света и изменения габаритов объектов сцены (клавиши + и — на дополнительной клавиатуре; перед использованием данной функции необходимо выделить «лампы» или декорации на уровне).

Из разряда «мелочь, но приятно». С помощью плагина можно группировать объекты сцены, создавать простейшие формы, «выравнивать» карасы объектов, окрашивать сразу несколько конструкций, менять скорость передвижения камеры в окне 3D-вида и степень масштабирования картинки. Обращаем ваше внимание, что **SinPlugin** ориентирован исключительно на 1.11-версию игры и несовместим с предыдущими патчами для NWN 2.

ВЕРДИКТ: После установки **SinPlugin** работает в редакторе для Neverwinter Nights 2 становится на порядок удобнее.

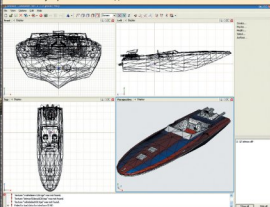
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ТИТАНИЧЕСКИЙ РАСПАКОВЩИК

ИНСТРУМЕНТ: Titan Quest Arc Explorer

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Titan Quest Arc Explorer** — утилита для просмотра и распаковки архивов **Titan Quest** и **Titan Quest: Immortal Throne**. С ее помощью можно выуживать звуки, модели, текстуры и заставочные картинки, тексты и другой контент из **ARC**-файлов. В отличие от аналогичной разработки **TQVault** эта программа умеет работать не только с целыми архивами, но и отдельно взятыми файлами. Извлеченные ресурсы можно, например, использовать при создании собственных бесплатных модификаций.

ПРАКТИКА: Чтобы распаковать игровой архив, проделайте следующие действия. Запустите



ZModeler 2 SDK позволяет создавать новые фильтры и расширения для второй «Занозы».



BinPBO Personal Edition отлично справляется с запаккой игровых ресурсов в PBO-файлы.

ИНТЕРЕСНОСТИ

E-ON SOFTWARE НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ



Компания **E-on Software** обновила программный комплекс **Vue xStream** (он служит для создания реалистичных природных ландшафтов в играх) до версии 6.5. Исправлены десятки критических ошибок и надоедливых багов (до недавнего времени программа напротрез отказывалась распознавать 3DS Max 9, вываливалась в Windows при обработке некоторых DEM-файлов, рендеринге HD-сцен). Появилась возможность создавать реалистичное небо с любым количеством слоев облаков, имитировать эффект шторма, визуализировать сцены с использованием нескольких рабочих станций (сетевой рендеринг). Скачать trial-версию продукта вы можете на официальном сайте компании www.e-onsoftware.com.

3D — ЭТО ПРОСТО



Состоялся релиз новой версии моделилера **Realsoft 3D**. Программа научилась потреблять любое нужное ей количество адресного пространства (вплоть до нескольких десятков гигабайт), обрабатывать высокополигональные сцены, состоящие из нескольких сотен тысяч полигонов, подружилась с 64-битными платформами, а также обросла множеством инструментов, упрощающих процесс моделирования и анимации. На официальном сайте разработчиков (www.realsoft.com) вы можете скачать trial-версию программы (работает как полнофункциональный модельер на протяжении 60 дней). Многие игровые разработчики уже взяли ее на вооружение.

СКОРОСТНОЙ МОДЕЛЛИНГ



И еще одно обновление. **N-Sided Team** выкатил 2.0-версию своей программы для быстрого создания моделей персонажей — **QUIDAM**. В свежем билде разрешается красить 3D-модели на лету (пламенный привет **ZBrush 3**), получать фотореалистичные изображения на базе 3D-сцен (в редакторе встроены очень мощный и шустрый рендер-движок). Помимо всего перечисленного, в **QUIDAM 2.0** оптимизирован процесс импорта 3D-форм, расширены библиотеки стандартных примитивов и образцов текстур. Все подробности — на официальном сайте компании: www.n-sided.com.

используемый файл. Выберите пункт меню **File/Open** и в диалоговом окне укажите полный путь к **ARC**-файлу. Выберите из списка произвольный файл, который хотите извлечь из архива, и выполните команду **Extract/Selected File**. В открывшемся окне перейдите в каталог, куда хотите распаковать документ, затем нажмите **Ok**. Для разархивации всей базы данных игры воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+A**.

ВЕРДИКТ: TQVault свергнут с трона. На его место приходит шустрый, компактный и очень удобный распаковщик **Titan Quest Arc Explorer**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ПОЛНАЯ АВТОМАТИКА

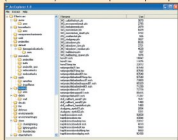
ИНСТРУМЕНТ: MadCar Plugin для 3DS Max 2008

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Плагин **MadCar** для 3DS Max 2008 полностью автоматизирует анимацию автомобилей. Использовать это чудо деvelopepской мысли можно при создании сложных видеозаставок, для теста физики в 3DS Max или обкатки свежих спеченных трасс. Дело в том, что **MadCar Plugin** дает уникальную возможность поуправлять анимированным транспортным средством непосредственно в 3DS Max (в качестве физического движка используется максовский «Реактор»).

ПРАКТИКА: Модуль состоит из двух компонентов — элемента типа **MadCar** (пустышка, скелет транспортного средства) и подпрограммы, определяющей ряд параметров авто (вес, длину, скорость, трение, радиус

колес). Помимо самого плагина на нашем диске вы найдете несколько видео, наглядно демонстрирующих возможности инструмента, подробное руководство по использованию модуля на английском, а также 3D-сцену, которая включает анимированную модель автомобиля и простенький ландшафт.

Чтобы анимировать машину с помощью **MadCar Plugin**, достаточно поместить на сцену пустышку **MadCar** и закрепить за ней произвольную модельку четырехколесного средства передвижения. Для этого проделайте следующие манипуляции. Откройте сцену, содержащую авто (кузов и 4 колеса). Затем на панели в правой части 3DS Max перейдите во вкладку **Create/Geometry**, выберите из раскрывающегося списка строку **Dynamics**, а поле **Object** щелкните по кнопке **MadCar** и создайте объект-пустышку (скелет авто). Затем настройте параметры



Утилита **Titan Quest Arc Explorer** позволяет распаковать все игровые архивы **Titan Quest**. Умеет работать как с целыми базами данных, так и с одиночными файлами.

даммки в свитке **Parameters** (длина авто, тип привода — передний, задний или полный, — масса, гравитация). Главное — не забудьте отредктировать значения характеристик **Rudder**, **Throttle**, **Total Brake** из поля **Driver** свитка **Parameters**. Они определяют тип поведения машины на трассе.

Переключитесь в режим перемещения элементов и поместите компонент **MadCar** в центр кузова. Для теста анимации выполните следующие действия. Выделите **MadCar** щелчком левой кнопки мыши, после чего в поле инструментов раскройте свиток **Parameters** и щелкните по кнопке **Reset Animation** для сброса текущей анимации. Перейдите в свиток **On Run Driving**, поставьте флажок напротив комментария **Use Keyboard** (управление авто с клавиатуры) и щелкните по кнопке **OnRunDriving**. Вы увидите, что в окне перспективы появится индикатор перемещения авто (серый прямоугольник). Щелкните по нему левой клавишей мыши и нажмите клавишу **Enter**, чтобы активировать режим симуляции. Для управления авто используйте клавиши **W**, **S**, **A** и **D**. Включение задней передачи выполняется колесиком мыши.

ВЕРДИКТ: Ручная анимация моделей авто в 3DS Max уходит в прошлое: зачем тратить драгоценное время на «оживление» машин, когда можно переложить всю работу на плечи плагина **MadCar**? То, что в видеоуроке «Динамика авто в 3DS Max» мы делали около 10 минут, при помощи **MadCar** можно реализовать минуты за три.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



БОЕВОЙ НАНОКОСТОМ ВСКРЫТИЕ CRYSIS

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ

Нанокостом расслабляет. Он не только защищает от дождя, града и прочих природных экзерсисов, но и принимает на себя чрезмерную нагрузку, усиливает и без того неслышаемые мышцы главного героя, восстанавливает здоровье, защищает от прямых попаданий... От возможностей, которые дает этот необычайно продвинутой агрегат, голова идет кругом.

Но, совершая очередной фантастический кульбит, главный герой вдруг ловит на грудь прямое попадание из «калашникова»: в глазах темно, координация сбита, заключенное в нанокостом тело мешком падает на землю, пытаясь судорожно отползти в кусты и затаиться.

Что случилось со сверхспособностями? Да в общем-то ничего, просто они были немного ограничены новыми скриптами и доработаны при помощи специальных консольных команд. Сегодня мы разберемся, как при помощи сохраненного разработчиками режима DevMode подравнять некоторые игровые характеристики и видеозменить геймплей.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ПОРЯДОК

После недолгого, но тщательного осмотра основных каталогов выяснилось, что игровые архивы формата **PAK** — это самые обычные ZIP-архивы, а текстуры хранятся в **DDS**-формате. Для написания скриптов в **Crysis** используется уже изученный нами в примере множества других игр язык **Lua**. Параметры различных заданий описываются

ся в довольно стандартных XML-файлах. И, что самое важное, разработчики не стали исключать из игры developer mode (DevMode), то есть у нас есть совершенно уникальная возможность попробовать себя в роли девелопера.

Вообще-то вскрытие игры можно проводить несколькими путями. Работать в «Фотошопе», планомерно перерисовывая текстуру за текстурой, изучать тонкости **Lua** и перепрограммировать скрипты, парсить в **XML**... Но мы пойдем самым простым путем, чтобы не пришлось осваивать программирование и проводить ночи напролет в графическом редакторе. Все изменения мы внесем при помощи уже упомянутого DevMode.

РЕЖИМ РАЗРАБОТЧИКА

Данный режим открывает в игровой консоли (вызывается по кнопке «~») дополнительные команды, позволяющие менять в игре погоду, время суток, поведение противника, физику игры, параметры костюма главного героя, угол обзора и множество других параметров. Казалось бы, здорово, но есть у режима разработчиков и свои недостатки: в правом верхнем углу экрана выводится техническая информация — количество кадров в секунду, наличие источников света и тому подобные не особенно нужные простому геймеру параметры. Поначалу раздражает, но к мельтешиющим на экране числам быстро привыкаешь.

Чтобы включить режим разработчика, необходимо создать ярлык для **Crysis.exe** или провести данную операцию над уже имеющимся ярлычком. Нажмите на ярлык правой кнопкой мыши и в выпадающем меню выберите пункт **Свойства**. В поле **Объект** добавьте в конец строки пробел и **-DEVMODE**. Примените изменения. Все — ярлык для запуска игры в режиме разработчика готов.

Дабы каждый раз не вводить по несколько раз одни и те же команды, имеет смысл создать в папке **Katanol** игры **Game\Config** конфигурационные файлы (обычные текстовые файлы с расширением, измененным на *.cfg), занести в них необходимые команды и, когда надо, их активировать консольной командой **exec имя файла**. Создадим файл **suit.cfg**, откроем его «Блокнотом» и добавим туда следующий текст вместе с комментариями, чтобы не запутаться. Перед комментариями непременно нужно ставить тире:

- Сколько энергии тратит режим «Невидимки»
`g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0.1`
- Сколько энергии снимается в режиме усиления брони
`g_suitRecoilEnergyCost = 0.1`
- Сколько энергии тратится в режиме «Увеличения скорости»
`g_suitSpeedEnergyConsumption = 0.1`
- Во сколько раз увеличивается скорость при использовании режима «Увеличения скорости», столкновение со стеной или деревом на большой скорости приведет к гибели
`g_suitSpeedMult = 1.85`
- Показатель защиты в режиме усиления брони
`g_suitArmorHealthValue = 600.0`
- Сколько времени надо для регенерации 1% здоровья в режиме усиления брони
`g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0.1`
- Сколько времени надо для регенерации 1% здоровья в режиме усиления брони во время передвижения
`g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0.1`
- Сколько времени надо для регенерации 1% здоровья
`g_playerSuitHealthRegenTime = 0.1`
- Сколько времени надо для регенерации 1% здоровья во время передвижения
`g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0.1`
- Сколько времени надо костюму, чтобы «прийти в себя» после получения повреждения и начать регенерацию здоровья
`g_playerSuitHealthRegenDelay = 0.1`
- Сколько времени надо для восстановления брони
`g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 6`
- Сколько времени надо для восстановления брони во время передвижения
`g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 7`
- Сколько времени требуется, чтобы восстановить энергию, потраченную в режимах увеличения силы и невидимости



Если уменьшить гравитацию, то даже слегка задетый взрывной волной радар всплывет вверх метров на 50.

`g_playerSuitEnergyRechargeTime = 8`

■ Сколько времени костюму надо, чтобы начать регенерацию энергии после последнего расхода энергии

`g_playerSuitEnergyRechargeDelay = 1.0`

■ Максимальное здоровье игрока

`g_playerHealthValue = 200.0`

■ Водитель транспорта может стрелять транспортным оружием, не вставая за него (из кабины). На самом сложном уровне параметр автоматически отключается `v_driverControlledMountedGuns = 1`

Теперь, запустив игру, в консоли достаточно набрать **exec Suit**, и вы получите практически неубиваемого игрока (если хотите совсем неубиваемого, введите **g_Godmode 1**) с бесконечным ускорением и значительно усиленной броней.

Уменьшая скорость регенерации брони в различных режимах и процент энергии, который отдает костюм главному герою, можно усложнить геймплей. Но куда интереснее не просто усложнить или упростить игру, а видоизменить ее, не нарушая баланса. Например, если увеличить скорость регенерации персонажа в бою, но при этом уменьшить процент мощности, с помощью которой костюм заживает раны в процессе передвижения, то мы добьемся очень забавного эффекта. Можно будет врываться в дере-

вушки словно терминатор, крушить там все, а когда боекомплект закончится — убегать. И вот тут начинаются самые настоящие прятки с противником. Чтобы полностью восстановиться, вам придется найти укромное место, где ни один враг вас не найдет, и отлежаться несколько минут.

Или вот другой пример. Немного уменьшаете время, за которое персонаж приходит в себя после прямого попадания пули, одновременно наращиваете броню и увеличиваете время между двумя регенерациями. После этого игра станет похожа на стелс-миссию в Call of Duty 4: Modern Warfare (в Припяти): стоит чуть-чуть зазеваться, пропустите одно попадание — и бай-бай победа.

Обратите внимание, создавая файлы конфигурации с различными параметрами, вы, по сути, делаете самые настоящие моды. Стоит подрузить новый скрипт, как игра меняется кардинально. На многих форумах геймеры уже начали обмениваться файлами, устраивая самые настоящие соревнования. Кто-то изменяет геймплей, выкладывает файл со скриптом для скачивания, а затем другие геймеры пытаются пройти определенные локации на скорость. Победитель получает право создать свой скрипт и выложить его для прохождения другими участниками.

СВОБОДНЫЙ ПОЛЕТ

В игре прекрасная физика, но ее можно сделать еще более зрелищной или реалистичной. Основным параметром, описывающим поведение объектов в Crysis, является гравитация — `p_gravity.z`. Изначально она равна **-9.8**.

Чтобы уменьшить высоту прыжков и увеличить повреждение от падения с небольшой высоты, значение надо уменьшить (увеличить по модулю), например, до **-12** или **-20**. В этом случае даже простой прыжок с однойэтажной хибары может закончиться весьма плачевно.

Если хотите, чтобы герой прыгал выше, а обломки от взорванного дома взмывали в воздух на несколько десятков метров, пропишите параметру `p_gravity.z` значение в районе **-0.5**. Ну а уж если возникнет необходимость восприть словно птица, смело ставьте любое положительное значение.

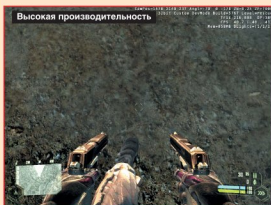
Впрочем, это все шалости. Куда интереснее использовать гравитацию в качестве оружия. Вот как это можете сделать. Заходите в дом (важно, чтобы над головой был потолок), изменяете гравитацию на **10**, ждете, пока большая часть противников поднимется в верхние слои атмосферы, увеличиваете гравитацию до обычной **-9.8** и наблюдаете, как град из человеческих тел сводит на нет кукурузную плантацию за секунды.



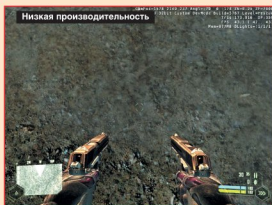
Вечер



Рассвет



Высокая производительность



Низкая производительность

Изменяем погодные условия, время суток, а также отображения ног и грудной клетки персонажа.

В ПОИСКАХ ИНТЕРЕСНОГО

В *Crysis* очень много команд, параметров и режимов. Описать их все в рамках одной статьи нет ровным счетом никакой возможности. Зато мы опишем алгоритм, где все эти параметры искать и в каком направлении с ними работать. Если в консоли нажать какую-либо букву и затем кликнуть кнопку **Tab**, то рядом появится список всех доступных команд, начинающихся на эту букву. Список можно прокручивать кнопками **PageUp** и **PageDown**. Причем выведены будут не только сами команды и параметры, но и даны их текущие значения.

Например, на латинскую «а» выпадет множество параметров с началом **ai_**, что есть описывающих искусственный интеллект. Экспериментировав с ними, можно сделать врагов гениальными или, наоборот, полными тупицами. И так далее. К сожалению, никаких таблиц, примеров или других данных, которые бы позволили точно определить, какой параметр за что отвечает, на данный момент нет. Мы в нашей игрострой-лаборатории заняты как раз расшифровкой самых интересных команд, так что, вполне возможно, в самом ближайшем будущем в «Игромани» будет опубликована еще одна статья по вскрытию *Crysis*.

Но ждать совсем необязательно. Вооружайтесь англо-русским словарем, переводите названия параметров и попробуйте менять их значения, а затем отследить, как это повлияло на геймплей. Работенка довольно мутная, но результат стоит того.

Мы путем описанных выше экспериментов уже обнаружили, что пример **ca_DrawSkeleton 1** включает отрисовку скелетов игровых персонажей и животных. С одной стороны, можно посмотреть более детально, как в игре анимированы бабочки и лягушки, с другой — скелеты очень яркие и в игре их видно намного дальше, что дает определенное преимущество перед соперником (раньше увидел — раньше выстрелил).

Чтобы манипулировать с инвентарем, достаточно набрать букву **I** и нажать **Tab**, в полученном списке сразу бросятся в глаза следующие параметры:

I_GIVE_ALL_ITEMS — дает персонажу все игровые гаджеты;

I_UNLIMITED_AMMO 1 — из всего оружия, кроме дробовика, можно стрелять бесконечно (патроны не кончатся);

I_NOWEAPONLIMIT 1 — снимает ограничение на количество оружия, переносимого игроком. Теперь вы можете утащить на себе и снайперскую винтовку, и дробовик, и «калаш», и вообще все, что переносится и из чего можно стрелять.

Правда, эти параметры — скорее чит-коды, но есть и другие, позволяющие тонко влиять на геймплей и создавать необычные моды. Скажем, геймерам, регулярно играющим в *Quake 3 Arena* или в *Counter Strike*, должен быть хорошо знаком параметр **CL_FOV**, определяющий угол обзора. Уве-

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ

Бессмысленно говорить о красотах *Crysis*, это нужно видеть. Но зачастую полюбиться всеми прелестями местной природы нам просто не дают, силком загоняя на ночные миссии. Какая уж тут красота, когда даже огромную лягушку, прыгающую под ногами, разглядеть не получается.

Чтобы рассеять мглу или, наоборот, сделать ночными дневные миссии, в игре существует команда **E_TIME_OF_DAY**. Ей можно присваивать как целые значения (от 1 до 23), так и дробные (17.30, например). Вот только описать их все практически невозможно. Дело в том, что в этот параметр, помимо времени суток, зашита еще и погода для текущей локации. То есть получается полная неразбериха. Допустим, число 23, прописанное в **E_TIME_OF_DAY**, в одной локации дает тихую ночь, а в другой — поздний вечер с густым туманом и мелким накрапывающим дождем. Поэтому вам придется поэкспериментировать, чтобы добиться нужного сочетания погоды и времени суток на каждом уровне.

Что забавно, далеко не все ночные локации смотрятся красиво при дневном све-



те, немного украсить их можно командой для записи демонстрационных роликов — **EXEC Recording**. Если у вас после ее выполнения отключится звук, то можете вернуть его обратно, напечатав в консоли **s_SoundEnable 1**. Также после этого можно слегка замедлить время в игре (на слабых компьютерах не рекомендуется) командой **Record**, она включит режим записи деморолика и ограничит временной шаг, что даст эффект замедления как в «Матрице» или в **F.E.A.R.** Отключить запись можно командой **StopRecord**.

личивая его значение, можно добиться интересного эффекта: стоя рядом с трейлером или зданием, вы краем глаза будете как бы видеть то, что происходит внутри. Если же уменьшить значение, то угол обзора сузится, предметы приблизятся — и вы получите зум покурке, чем у снайперской винтовки.

Ну и в завершении разговора вот вам еще один интересный параметр. **CL_FPBODY** отвечает за отрисовку ног и живота главного героя, когда камера направлена вниз. Если значение равно 2, рисуются только ноги, 1 — ноги и живот, 0 — ни то, ни другое.

Если игра у вас тормозит или, наоборот, слишком резко бежит, но не выдает приличной картинки, обязательно изучите параметры из групп «e» и «r». В первом случае можно уменьшить число полигонов в персонажах, во втором — прибавить сочности картинке. Заметьте, что эти параметры никак не продублированы в меню настроек. Какие показатели лучше менять, а какие нет — смотрите в конфигурационных файлах, составленных разработчиками (например, в **recording.cfg**).

■■■■
Напоследок дадим полезный совет. Когда просматриваете различные параметры и настройки,

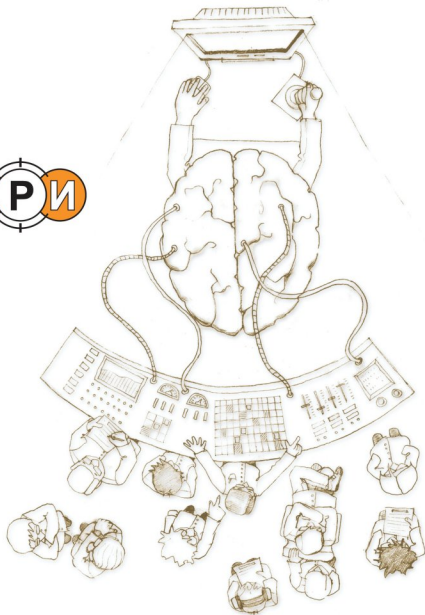


Всплеск подсвеченный скелет персонажа еле виден, зато прекрасно заметен издалека.

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

КРИ 2008

18 – 20 апреля 2008 года
Москва, гостиница «КОСМОС»



реклама

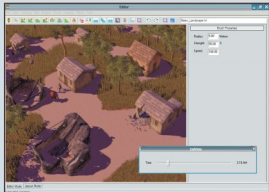




ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

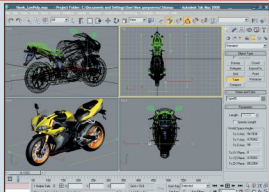
Подскажите, пожалуйста, можно ли в редакторе уровней для Titan Quest: Immortal Throne модифицировать параметры освещенности карты? Я сделал довольно длинный квест, и в определенный момент мне нужно, чтобы день сменился на ночь, но вот как?



В редакторе уровней Titan Quest: Immortal Throne есть очень удобный модуль для быстрой смены времени суток.

Никаких проблем — в редактор встроен специальный модуль для смены времени суток, но по непонятным причинам он не описан в мануале. Чтобы активировать модуль, достаточно запустить редактор уровней (приложение **Editor.exe**), подгрузить в него любую карту и выбрать пункт меню **WorldLighting**. В открывшемся окошке установить желаемое время суток, перемещая бегунок напротив комментария **Time**.

Все мои знакомые моделиеры говорят, что создавать трехмерные формы (особенно если речь идет об архитектурных сооружениях, авто или персонажах) лучше всего при включенной линейке. Весь «Макс»-облазил, линейки, увы, не нашел. Помогите, пожалуйста, отыскать ее. С уважением, начинающий «максист» Станислав Fentks.



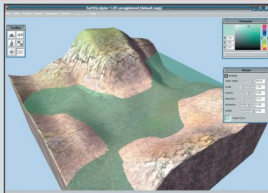
Заполнен отрезки в окнах проекции — прославленные максоскими рукоятки.

Чтобы активировать линейку, запустите 3DS Max, на панели в правой части редактора перейдите на закладку **CreateHelpers**, в поле **Object Type** щелкните по кнопке **Tape** и создайте объект на одном из видов (альтернатива — пункт меню **CreateHelpers/Tape Measure**).

Длина созданного отрезка, угол поворота и другая техническая

информация отображается в поле параметров на панели в правой части программы (вкладка **Parameters**). Помимо рукоятки в «Макс»-встроенные и другие вспомогательные компоненты, например, сетка (**Grid**), «даммики» (так называемая пустышка — **Dummy**), компас (**Compass**) для ориентирования на сцене. Все упомянутые элементы также проживают во вкладке **CreateHelpers**.

В декабрьском «Игровом редактировании» вы описывали утилиту EarthSculptor. Начал в ней разбираться более детально, но не понял, как сделать воду. У меня уже пять незаконченных сцен без воды пылятся на винчестере, что делать?



Редактируем параметры водной поверхности в EarthSculptor.

Увы и ах, в EarthSculptor изначально отсутствуют инструменты для создания водных поверхностей. Дело в том, что вода в программе формируется на начальной стадии разработки уровня — сразу же после задания базовых атрибутов ландшафта (размер территории, количество детальных текстур и так далее).

По умолчанию высота водного слоя составляет 50 м. Если вы воздвигли горы, выкопали овраги, котлованы озер, но воды в искусственных углублениях не наблюдаете, проделайте следующие действия. На панели **Toolbar** в левой части редактора щелкните по кнопке **Water** с изображением морских волн (последняя кнопка). Вы увидите, что в правой части EarthSculptor появится панелька **Water**, которая содержит все характеристики водной формы. Разберем предназначение каждой из них. Параметр **Water Height** отвечает за уровень воды. Атрибут **Scale** влияет на размер волн. Характеристика **Opacity** задает уровень прозрачности. Параметры **Distortion** и **Refraction** устанавливают определенную степень отражения и преломления поверхности. **Speed** определяет скорость течения воды. Ну и наконец, атрибут **Water Color** отвечает за цвет воды: варьирует в очень широких пределах, но, скажем, красную воду сделать не получится.

Во вскрытии «Биошока» вы рассказали о скрытых видах боеприпасов, но на одном из форумов кто-то из фанатов игры упомянул, что есть еще какие-то секретные элементы. Сколько я ни спрашивал, он не ответил, что же имел в виду. А вы в процессе вскрытия не наткнулись еще на какие-нибудь сюрпризы?

Натыкались. Авторы BioShock изначально планировали всего куда больше, чем реализовали. Например, в файле **ConfigINI.BIF** из папки **Content** можно встретить «следы» разнообразных пред-

метов, которые просто так в игре не встретишь: аггрейды, патроны, плазмиды. Все это, впрочем, не вернется — от некоторых из этих штук они остались лишь упоминания. Но кое-что, а именно ряд оружейных улучшений, мы прямо сейчас раскормим.

Больше всех со скрытыми аггрейдами повезло пулемету — у него их четыре. Удалим символ ; из следующей строки раздела

ShockGame.MachineGun (тем самым уберем с нее комментарий):

`UpgradeStatName=MachineGunUpgrade_MagazineSize`

Кроме того, оставим следом новую строку:

`UpgradeStatName=MachineGunUpgrade_ReloadTime`

Теперь снимем комментарий со всего содержимого блока **MachineGunUpgrade_MagazineSize** и **MachineGunUpgrade_ReloadTime**. И вот пулеметные аггрейды готовы к использованию. Первый расширит магазин оружия, второй увеличит скорость перезарядки. Причем оба имеют по шесть уровней — от самого примитивного до максимально продвинутого. На конечной стадии магазин пулемета разрастется аж до ста патронов, а перезарядка будет осуществляться просто-таки с молниеносной быстротой.

Если вы хотите, чтобы раскормленные нами во «вскрытии» замораживающие и/или резиновые пули открывались только после

соответствующих аггрейдов пушки и их можно было бы модернизировать, раскомментируйте эти два параметра (или, если пожелаете, только один из них) из блока **ShockGame.MachineGun**:

`UpgradeStatName=MachineGunUpgrade_FrozenBulletAmmoUpgrade`

`UpgradeStatName=MachineGunUpgrade_RubberBulletAmmoUpgrade`

Активируйте также раздел **MachineGunUpgrade_FrozenBulletAmmoUpgrade** и/или **MachineGunUpgrade_RubberBulletAmmoUpgrade**. Теперь эти два вида снарядов требуют от оружия обязательного аггрейда (последующие аггрейды будут улучшать стволы).

Кстати, у химической пушки тоже есть парочка скрытых аггрейдов, они очень похожи на пулеметные «бонусы». Первый улучшает снаряды из жидкого азота, второй — ионные боеприпасы. Чтобы активировать аггрейды, раскомментируйте в разделе **ShockGame.ChemicalThrower** следующие строки:

`UpgradeStatName=ChemicalThrowerUpgrade_IonicGelAmmoUpgrade`

`UpgradeStatName=ChemicalThrowerUpgrade_LiquidNitrogenAmmoUpgrade`

И не забудьте убрать комментарии у блоков **ChemicalThrowerUpgrade_IonicGelAmmoUpgrade** и **ChemicalThrowerUpgrade_LiquidNitrogenAmmoUpgrade**.

Вопрос месяца

Во многих статьях по вскрытию различных игр вы пишете о том, как можно сделать игры более кровавыми. Но в статье по «Сталкеру» ничего подобного не было. Нельзя ли и в эту игру добавить побольше крови?

Лешко! Нужные настройки прописаны в файле **system.ltx**, содержащем базовые параметры геймплея. Файл лежит в архиве **gamedata.db0** (прямо в корне игровой директории). Для распаковки используйте утилиту **STALKER Data Unpacker** (лежит на нашем DVD в разделе «Игровости»).

Скопируйте в папку игры файл **STALKER_Data_Unpacker_RU.exe** (если вдруг у вас официальная английская версия игры, копируйте надо файл **STALKER_Data_Unpacker_EN.exe**) и запустите его с параметром: **gamedata.db0** [Каталог для распаковки внутри игровой папки]. Например, **STALKER_Data_Unpacker_RU.exe gamedata.db0 temp**. Каталог можно и не указывать — в этом случае архив распакуется в корень игровой директории.

Перейдите в директорию, куда вы извлекли содержимое архива (в приведенном примере это папка «Каталог игры\temp»). Там вы найдете подкаталог **config**, а в нем файл **system.ltx**. Откройте его в «Блокноте» и отыщите раздел **bloody_marks** — в нем как раз и описывается кровь. Здесь собраны следующие параметры (обратите внимание, что все размеры и расстояния измеряются в метрах): **wallmarks** — изображения пятен крови. Перечисленные здесь файлы (расширение **dds** в данном случае опущено) вы найдете в папке **textures\wm** архива **gamedata.db0**;

dist — максимальное расстояние, на которое отлетает кровь; **max_size** — максимальный радиус пятна крови, которое образуется после того, как персонаж больших габаритов подвергается атаке заданной атрибутом **nominal_hit**; **min_size** — минимальный радиус кровяного пятна; **nominal_hit** — сила атаки, дающая максимальный разлет крови; **blood_drops** — изображения капель крови; **start_blood_size** — размер раны, при котором та начинает кровоточить;

stop_blood_size — размер раны, когда она сама затягивается; **blood_drop_time_min** — минимальная продолжительность кровотечения (игрок теряет здоровье);

blood_drop_time_max — максимальное кровотечение;

blood_drop_size — размер капли крови.

Дабы добавить игре кровавости, повысьте значения следующих атрибутов: **max_size** до 0.8, **min_size** — до 0.2, **blood_drop_size** — до 0.3. А вот число, соответствующее показателю **nominal_hit**, наоборот, следует понизить — до 0.3. Отыщите кровь в игре столько, что «Сталкеру» впору ставить рейтинговую оценку «М».

Если говорить о параметре **dist**, его вы можете отрегулировать по собственному усмотрению (а можете и вообще не трогать). Мы, например, немного увеличили его значение — до 3, в результате чего брызги крови стали лететь дальше.

Что касается параметров **start_blood_size**, **stop_blood_size**, **blood_drop_time_min** и **blood_drop_time_max**, они в большей степени относятся к главному герою и напрямую влияют на геймплей. Регулируя эти показатели, можно изменить сложность игры. Повысьте значения настроек **blood_drop_time_min** и **blood_drop_time_max**, и играть станет труднее (при ранениях вы будете терять больше здоровья), понизьте — и выйдет станет проще.

Также и с показателем **stop_blood_size** — если его уменьшить, жить в Зоне станет проще. С характеристической **start_blood_size** все наоборот: чем ниже ее значение, тем сложнее играть. При желании вы можете подрактировать в «Фотошопе» кровавые текстуры, предварительно переведя их в формат **tga** с помощью программы **DXT Tools**.

В продолжение темы повреждений хочется обратить ваше внимание на еще один раздел файла **system.ltx** — **wallmarks**. Если в нем повысить значение параметра **size**, в игре увеличится радиус отметки от взрывов. Завершив правку файла **system.ltx**, не забудьте переместить его в папку «Каталог игры\gamedata\config».



Вроде бы маленькое кровавое пятнышко, но рана будет затягиваться очень долго.

СТО РАЗ УСЛЫШАТЬ, ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ

ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ОЗВУЧИВАЮТ ГЕРОЕВ ИГР



special@igromania.ru

Артур Карлов

Мы продолжаем наш рассказ о людях, которые находят по ту сторону игрового мира — у микрофона. Это сложная и в то же время интересная работа, ею занимаются как никому неизвестные, так и самые лучшие актеры. Создание атмосферы, выплывание образа героя, восприятие действия в целом — вся эта ответственность ложится во многом на них. В сегодняшней программе — вторая и заключительная часть материала. Но и в ней мы охватим лишь избранных представителей племени аудиоактеров.

Лара Крофт/Кили Хоуз (голос)/Карима Адебиде (модель)

Имя, возраст



Леди Лара Крофт, 40 (!)



Кили Хоуз, 31



Карима Адебиде, 23

Род занятий/профессия



Расхитительница гробниц, женская версия Индианы Джонс, графиня



Киноактриса, аудиоактриса, бывшая модель



Лара во плоти, бывшая продавщица одежды

Место жительства



Великобритания



Лондон, Великобритания



Лондон, Великобритания

Семейное положение



Все еще не замужем



Замужем за актером Мэттью Макфаденом, три ребенка



?

Послужной список



Игры

■ Tomb Raider (1996)

■ Tomb Raider 2 (1997)

■ Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft (1998)

■ Tomb Raider: The Lost Artifact (1998)

■ Tomb Raider: The Last Revelation (1999)

■ Tomb Raider: Chronicles (2000)

■ Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003)

■ Tomb Raider: Legend (2006)

■ Tomb Raider: Anniversary (2007)

■ Tomb Raider: Underworld (2008)

Фильмы

■ «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» (2001) — Анжели-

на Джоли

■ «Лара Крофт: Расхитительница гробниц. Кольбель жизни» (2003) — Анжелина Джоли

Фильмы

■ «Мстители» (1998) — Тамара

■ «Последний сентябрь» (1999) — Луи

■ «Бархатные ножки» (ТВ) (2002) — Китти

■ «Смерть на похоронах» (2007) — Джейн

Игры

■ Tomb Raider: Legend (2006)

■ Tomb Raider: Anniversary (2007)

■ Tomb Raider: Underworld (2008)

Фильм

■ «Чужие против хищника» (2004) — эпизодическая роль

Фильм

■ «Чужие против хищника» (2004) — эпизодическая роль

женщины, принесенной в жертву для разведения Чужих

Избранные факты из биографии



Как персонаж Лара появилась на свет в 1993 году. У нее целых шесть пап,

главный из них — сценарист Тоби Гард. Изначально она должна была быть мужчиной, клоном Индианы Джонса, но впоследствии из нее решили сделать латиноамериканскую девушку по имени Ларау Круз. Однако в угоду вкусам американской публики ей пришлось стать благородной англичанкой Ларой Крофт. Фамилию взяли из телефонного справочника — она звучит отчетливо по-британски и достаточно мягко.



Кто бы мог подумать, но свои потрясающие формы Лара получила ненамеренно. Как-то раз «nala» Тоби Гард дуралчился с изображением ее фигуры и случайно сильно увеличил размер груди. Другие члены команды увидели получившееся и уговорили Тоби оставить знаменитые 34D. Тем не менее достоинства Лары пытались уменьшить неоднократно — для большего охвата аудитории (читай: привлечения женской ее части).

Лара Крофт — это не только миллашка-археолог, но и сверхраскрученный бренд, который Eidos скромно оценивает в \$1,5 млрд. В Книге рекордов Гиннесса она значится как самая популярная женщина-персонаж компьютерных игр, и удивилась появиться на обложках различных журналов мира более 200 раз.

Итальянский певец Евгению Финарию посвятил Ларе Крофт песню под названием Amami Laga и спел ее на Фестивале итальянской песни в Сан-Ремо в 1999 году.



Кили весьма своеобразно начала карьеру модели. Как-то раз она прогуливалась по Оксфорд-стрит, ее увидел модельный агент и спросил, в каком агентстве она снимается. Так началась карьера Кили.

В семье она была четвертым по счету, самым младшим ребенком. Ее отец и оба брата работают таксистами в Лондоне.

Голос Хоуз — уже четвертый по счету для Лары Крофт. До Legend ее озвучивали Шелли Блонд, Джудит Гиббинс и Джокнелл Элиот соответственно.

Одна из самых интересных и противоречивых ролей Кили — роль Китти в сериале «Бархатные ножки» о непростой... лесбийской любви.



Карима Адебиде родилась в Англии, но в ее жилах течет марокканская, ирландская и греческая кровь. На роль живого воплощения Лары ее выбрали 14 декабря 2006 года (по удивительному совпадению это не только день рождения Лары, но и самой Каримы), незадолго до релиза Tomb Raider: Legend, а до этого она работала в одном из магазинов британской сети Topshop.

Аликс Вэнс/ Мерл Дэндридж

Имя, возраст



Аликс Вэнс, —25



Мерл Дэндридж, возраст тщательно скрывает

Род занятий/профессия



Женское лицо Сопротивления



Актриса, аудиоактриса

Место жительства



Вечно в бегах где-то в Восточной Европе



Нью-Йорк, США

Семейное положение



Не замужем



?

Послужной список



Игры
■ Half-Life 2 (2004)
■ Half-Life 2: Episode One (2006)
■ Half-Life 2: Episode Two (2007)
■ Half-Life 2: Episode Three (2008)



Фильмы
■ «Третья смена» (сериал, 1999–2005) — Никоки



- «Бентли и Макс» (2008) Игры
- Half-Life 2 (2004)
- Half-Life 2: Episode One (2006)
- Half-Life 2: Episode Two (2007)

Избранные факты из биографии



Аликс Вэнс — дочь доктора Элая Вэнса, сослуживца Гордона Фримена. Ее мать Азиян можно увидеть на семейной фотографии Вэнсов на базе White Forest. Самое интересное, что изображена там сама Мерл Дэндридж. А вот Аликс была срисована с актрисы Джамилы Моллен.

Аликс была еще ребенком во время событий первого Half-Life, но за то время, что отсутствовал Гордон (до событий Half-Life 2), она выросла во взрослую девушку. Теперь она позволит себе шуточки наподобие вопроса о том, нет ли у Гордона костюма на двоих.



Мерл родилась на японском острове Окинава. Ее родителями были американский чиновник-негр из Мемфиса и местная японка с примесью корейской крови. В настоящий момент Мерл известна как актриса с Бродвея, где она играет до сих пор.

На своем сайте Мерл пишет в ответ на потоки писем от фанатов, что она, конечно, очень хотела бы сама сыграть в Half-Life 2 и эпизоды, но все ее попытки оказались тщетными — игра для нее слишком сложна. Так что она предпочитает Pac-Man.



Кейн (Адам Маркус)/ Брайан Блум

Имя, возраст



Адам «Кейн» Маркус; около 40 лет



Брайан Кит Блум, 37

Род занятий/профессия



Бывший консультант, бывший наемник, смертник в бегах



Киноактер, аудиоактер

Место жительства



США



Лос-Анджелес, США

Послужной список



Игры
■ Kane & Lynch: Dead Men (2005) Фильм
■ Kane & Lynch (2009–2010)



Фильмы
■ «Однажды в Америке» (1984) — молодой Патси
■ «Терминал» (2006) — Роджер
■ «Козырные тузы» (2006) — агент Байкер
■ «Зодиак» (2007) — голос Зодиака



Игры
■ EverQuest 2 (2004)
■ Call of Duty: Finest Hour (2004)
■ Battlefield 2 (2005)
■ F.E.A.R. (2005)



■ Need for Speed: Most Wanted (2005)



■ Call of Duty 3 (2006)



■ Driver: Parallel Lines (2006) — Ти Кей



■ Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (2006) — Рэндалф и др.



■ Dreamfall: The Longest Journey (2006) — Маркус Кроушер/Кеджи и др.



■ Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (2006)



■ 300: March to Glory (2007)



■ Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)

■ Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (2007) — Серебряный серфер

■ Medal of Honor: Airborne (2007)

■ Kane & Lynch: Dead Men (2007) — Кейн

■ TimeShift (2007)

- The Golden Compass (2007)
- Halo Wars (2008)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008) — голоса солдат

Избранные факты из биографии



Кейн стал преступником из-за несчастного случая, произошедшего с его сыном. Мальчишка нашел дома пистолет и случайно застрелился. После этого бросил семью, покинул Англию и на 14 лет стал наемником. В конце концов власти США его все же поймали и приговорили к смерти, но по дороге к месту казни Кейна вызволили из рук полиции бывшие подельники из организации The7 и недвусмысленно потребовали отказать некий долг, а чтобы Кейн не увлекся самостоятельностью, поставили согладатая — психолога Линча. Вернуть долг ему, конечно, не удастся, но зато он сходит к Линчем на похороны общих интересов и начинает вместе с ним крестовый поход против «Семерки».



Брайан коллекционирует редкие книги, пишет и поет песни из себя в домашней студии, занимается дизайном и изготовлением мебели, виртуозно готовит и увлекается восточной философией. В общем, личность творческая.

Правда, поговаривают, что его увлечение Востоком отнюдь не случайно. Дело в том, что оно началось akurat после серьезной травмы головы во время съемок одного сериала.

Кстати, именно с сериалами Брайан связан сильнее всего. И даже получил «Грэмми» за роль в одном из них. Но он никогда не указывает эту награду в своем резюме, чтобы его не воспринимали в качестве актера мыльных опер.



Мастер Чиф/Стив Доунс

Имя, возраст



Мастер Чиф, Джон-117, 2511 г. рождения, 42 года



Стив Доунс, 40+

Род занятий/профессия



Космический специалист высшего разряда, возможно, киборг



Диск-жокей, аудиоактер

Место жительства



Где-то в космосе



Чикаго, США

Семейное положение



Холост



Женат

Послужной список



Игры
■ Halo: Combat Evolved (2001)
■ Halo 2 (2004)



■ Halo 3 (2007)
■ Halo 7 (Фильм)
■ Halo (?)



Игры
■ Septerra Core: Legacy of the Creator (1999) — Гуннар



■ Halo: Combat Evolved (2001) — Мастер Чиф
■ Halo 2 (2004) — Мастер Чиф
■ Halo 3 (2007) — Мастер Чиф

Избранные факты из биографии



Мастер Чиф — продукт творчества трех дизайнеров: Маркуса Лето, Робя Маклиса

и Шли Кай Багга. Находящая новая икона от мира видеоигр, символ Xbox и просто самый крутой космический пехотинец. Чиф был



Капитан Дэвид Андерсон/Кит Дэвид

Имя, возраст



Дэвид Андерсон, ?



Кит Дэвид Уильямс, 51



Род занятий/профессия



Капитан корабля «Нормандия»



Киноактер, аудиоактер

Место жительства



Цитадель



Лос-Анджелес, Калифорния

Семейное положение



Холост?



Разведен

Послужной список



Игра
■ Mass Effect (2007)



Фильмы (избранные)
■ «Нечто» (1982) — Чайлдс
■ «Взвод» (1986) — Кинг



■ «Окончательный анализ» (1992) — детектив Хаггинс
■ «Кульцовы» (1994) — Алекс Холланд



■ «Быстрый и мертвый» (1995) — сержант Клей
■ «Убить президента» (1995) — Кирби



■ «Око за око» (1996) — Мартин
■ «Больше, чем жизнь» (1996) — Херст



■ «Вулкан» (1997) — Эд Фокс
■ «Армагеддон» (1998) — генерал Кимми



■ «Черная дыра» (2000) — имам Абу Аль-Валид
■ «Там, где сердце» (2000) — Мозес



■ «Рекаем по мечте» (2000) — Большой Тим
■ «Последняя фантазия» (2001) — член Совета (озвучка)



■ «29 палм» (2002) — шериф

первым персонажем игры, который попал в Музей восковых фигур мадам Тюссо (филиал в Лас-Вегасе). Нил Бломкамп, наиболее вероятный режиссер грядущего Halo-фильма, говорит, что из-за того, что характер Мастера Чифа плохо раскрыт, а его лица и вообще никто не видел, главным героем фильма может стать другой персонаж. Вообще, молчаливость Мастера Чифа многие считают минусом серии (хотя ему в этом плане очень далеко до Гордона Фримана), а вот сам Стив Доунс считает, что так игроку легче вжиться в роль.

Согласно книге Halo: The Flood рост Мастера Чифа составляет 198 см, вес — 130 кг.



Стив Доунс — диджей чикагской радиостанции WDRV, а вообще на радио он работает уже более 35 лет. За это время он даже успел взять первое радиointerview в прямом эфире у воссоединившихся Eagles.

Во время озвучки игры Septerra Core: Legacy of the Creator Стив произвел такое хорошее впечатление на композитора и звукорежиссера Bungie Мартина О'Доннелла, что, когда студия начала работу над первым Halo, Мартин пригласил талантливого диджея для озвучки главного героя. Правда, не сразу, а где-то во второй половине 2000 года: в ролике с E3 2000 Мастер Чиф говорил еще другим голосом.

Стив утверждает, что, хотя сам он редко распространяется о своей работе над Halo, его жена очень гордится ей и рассказывает о роли мужа всегда, как только разговор заходит о компьютерных играх.

Сам Стив тоже не прочь похвастаться своей ролью. Будучи однажды у своего друга во Флориде, он представился перед его детьми как ведущий радишоу из Чикаго. Но их это совершенно не впечатлило, и тогда Доунс признался, что озвучил одного из самых известных персонажей видеоигр, и предложил детям угадать, какого именно. Когда те узнали, что Стив не кто иной, как Мастер Чиф, то на него обежалась пошлость вся соседская детвора.

Доунс говорит, что с удовольствием снялся бы в будущем фильме, если бы его пригласили. Ну или хотя бы остался голосом, если фильм будет анимационным.



- «Парикмахерская» (2002) — Лестер Уоллас
 - «Глава государства» (2003) — Бернард Купер
 - «Агент Коды Банкс» (2003) — директор ЦРУ
 - «Голливудские копы» (2003) — Леон
 - «Хроники Риддика» (2004) — Имам
 - «Агент Коды Банкс 2. Пункт назначения — Лондон» (2004)
 - «Столкновение» (2004) — лейтенант Диксон
 - «Мистер и миссис Смит» (2005) — отец
 - «Перевозчик 2» (2005) — Стэнплтон
 - «Оргазм в Огайо» (2006) — тренер Попович
 - «Операция «Дельта фарс» (2007) — сержант Килгор
- Игры**
- Fallout (1997) — Дакер
 - Planescape: Torment (1999) — Вэйлор
 - Lords of EverQuest (2003) — Лорд Вэжк
 - Halo 2 (2004) — Арбитр
 - Saints Row (2006) — Джулиус
 - Halo 3 (2007) — Арбитр
 - Mass Effect (2007) — капитан Дэвид Андерсон

Избранные факты из биографии



Об Андерсоне много интересного можно узнать из книги Mass Effect: Revelation. В ней он изображен лейтенантом —



еще молодым, но уже успевшим войти в элитную часть офицества. Выпускник Академии Арктураса, он прошел всю первую войну с туринками, начавшуюся после первого контакта с ними. Он должен был стать полномочным представителем человечества в Министерстве тактики и разведки Цитадели, но Сарен обили его грязью перед Советом, из-за чего его кандидатуру сняли.



Выходец из Гарлема, Кит Дэвид решил начать свою актерскую карьеру после исполнения роли Трусливого Льва в школьной постановке «Волшебника страны Оз».

Во время съемок «Нечто» Курт Рассел дал ему кличку «Шоколадный гром», которая прочно к нему прилипла. А при съемках «Взвода» Кит ни много ни мало спас жизнь Чарли Шина. Тот едва не выпал из сильно накренившегося вертолета, но Кит успел схватить его. Обратите внимание на фильмографию: не каждый актер может похвастаться работой с режиссерами вроде Оливера Стоуна и Джона Карпентера.

При этом Кит занимается еще и озвучкой рекламы. В частности, американские ВМС выбрали именно его глубокий командный голос для пропаганды службы. Кит зазывает американских парней лозунгом «Ускорь свою жизнь» (Accelerate your life). Помимо этого актер озвучивает рекламу BMW.

Король Бохан/ Энди Серкис

Имя, возраст



Король Бохан, ?



Энди Серкис, 43

Род занятий/профессия



Злой, очень злой король



Киноактер, аудиоактер, актер motion capture

Место жительства



Далекое королевство



Лондон, Великобритания

Семейное положение



Судя по всему, холост, но есть любовница Виттайл и сын Руч



Женат, трое детей

Послужной список



Игра
■ Heavenly Sword (2007)



Фильмы
■ «Принц Ютландии» (1994) — Торстен

- «Соседняя комната» (1995) — Бани
- «Фокусы Стеллы» (1996) — Фитц
- «Карьеристки» (1997) — мистер Эванс
- «Пегля» (1997) — Билл
- «Можно» (1997) — Поттс
- «Бессоница» (1998) — Гарри
- «Sleepless» (1998) — Дэвид
- «Среди гигантов» (1998) — Боб
- «Кутерьма» (1999) — Джон ДОбан
- «Арабские приключения» (ТВ) (2000) — Касим
- «Обитель демонов» (2000) — Джон Телуполл
- «Билли Фингал» (2000) — Мел
- «Прыжок» (2000) — Шон
- «Мститель» (2001) — Рикки Барнс
- «Властелин Колец: Братство кольца» (2001) — СмеагорлГорлум
- «Круглосуточные тусовщики» (2002) — Мартин Ханниетт
- «На страже смерти» (2002) — рядовой Томас Квинн
- «Властелин Колец: Две крепости» (2002) — СмеагорлГорлум
- «Властелин Колец: Возвращение короля» (2003) — СмеагорлГорлум
- «Из 13 в 30» (2004) — Ричард Ниленд
- «Проклятые» (2004) — отец Карло
- «Кинг Конг» (2005) — Кинг Конг и кок Лампи
- «Смывайся» (2006) — Спайк (озвучка)
- «Престиж» (2006) — мистер Элли
- «Громобой» (2006) — мистер Грин
- «Майбридж» (2007) — Эриксон

А САМИ-ТО?



стали настолько проработанными персонажами, что их изображение мало чем отличается от изображения анимационных ролей или обычных киноролей. А если речь идет о motion capture... Вспомните уже задумывавшийся об учреждении игрового «Оскара».

Большинство актеров озвучки мало играют в компьютерные игры, некоторые вообще никогда не играли. Так как же у них получается настолько хорошо изображать компьютерных персонажей? Наверное, все дело в наметившейся радужной тенденции. Да, друзья, герои игр



Игры

- Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie (2005) — Лампи
- The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2 — Rise of the Witch-king (2006) — король-чародей Горлум
- Heavenly Sword (2007) — король Бохан

Избранные факты из биографии



Злой и тщеславный король Бохан, мечтающий заполучить меч Heavenly Sword, верит в то, что является мессией. Мен ему нужен как символ его власти над землей.

Король Бохан целиком и полностью является детищем Энди Серкиса. Он работал над его характером, подарил ему свою внешность и голос. Результат получился потрясающий, во многом этому способствовала и лицевая анимация Heavenly Sword, лучшая на сегодняшний день.



Настоящая фамилия Энди — Саркиня. Его отец-армянин работал врачом в Ираке, так что Энди в детстве пришлось немало пожить на Ближнем Востоке, особенно в Багдаде. С малых лет он мечтал стать художником и продолжал рисовать до сих пор.

Энди хорошо известен публике благодаря роли Горлума в трилогии «Властелин колец». Именно из-за его невероятной игры в Голливуде начались споры, где проходит граница между актерской игрой и компьютерной графикой и анимацией. Энди был даже номинирован на «Оскар» за эту роль, но киноакадемики обошли его вниманием.

Между прочим, Серкису досталось одно из двух реквизитных колец со съемочной площадки «Властелина Колец». Второе принадлежит Элайдже Вуду. Кстати, голос Горлума Энди услышал в кашле своей кошки, которой в рот попали кусочки шерсти. Этим голосом он теперь пугает и смешит своих детей.

В последней экранизации «Кинг Конга» Энди сыграл самого Конга (посредством motion capture). Вышло, надо сказать, пугающе убедительно.

Скотт Митчелл/ Стивен Джей Блум

Род занятий/профессия



Боец спецподразделения Ghost Unit



Кино- и аудиоактер

Место жительства



США



Лос-Анджелес, США

Семейное положение



Неизвестно



Женат, два сына

Послужной список

- Игры
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (2006)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (2007)



- Фильмы (избранное)
- Final Fantasy VII: Advent Children (2005) — Винсент

- Куча аниме и пара малоизвестных фильмов
- Игры (избранное)
- The Dig (1995)
- Full Throttle (1995) — Сид
- Star Wars: X-Wing vs TIE Fighter (1996)
- Quest for Glory 5: Dragon Fire (1998)



- Battlezone (1998)
- Star Wars: Jedi Knight — Mysteries of the Sith (1998)
- Star Wars: X-Wing Alliance (1999)
- Crusaders of Might and Magic (1999)
- Star Wars: Force Commander (2000)
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2002)
- Medal of Honor: Allied Assault (2002)
- Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast (2002)
- Neverwinter Nights (2002)
- The Lord of the Rings: The Two Towers (2002)
- The Lord of the Rings: The War of the Ring (2003)
- Command & Conquer: Generals (2003)
- Evil Dead: A Fistful of Boomstick (2004)
- Star Wars: Knights of the Old Republic (2003)
- Command & Conquer: Generals Zero Hour (2003)
- Call of Duty (2003) — капитан Фолли/Другие
- The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)
- Lords of EverQuest (2003)
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes (2004)
- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004) — Пакр
- Shadow Ops: Red Mercury (2004) — Франк Хейден
- Ground Control 2: Operation Exodus (2004)
- DOOM 3 (2004) — Миллер
- ShellShock: Nam '67 (2004)
- Call of Duty: United Offensive (2004) — капитан Фолли, другие
- X-Men Legends (2004) — Росомаха
- Neo Contra (2004) — Master Contra
- Ace Combat 5: The Unsung War (2004) — Джэк Барнетт
- The Punisher (2004) — Bullseye и др. голоса
- Men of Valor (2004)
- EverQuest 2 (2004)
- Tom Clancy's Ghost Recon 2 (2004) — Ник Сальваторе
- Vampire: The Masquerade — Bloodlines (2004)
- Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords (2005)
- Quake 4 (2005)
- Dead to Rights 2 (2005) — Джек Слейт
- Area 51 (2005)
- God of War (2005) — Apec
- DOOM 3: Resurrection of Evil (2005)
- Psychonauts (2005)
- Guild Wars (2005)
- Destroy All Humans! (2005)
- Codename: Panzers, Phase Two (2005) — Рэндольф Черчилль
- X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse (2005) — Росомаха/Омега
- Conflict: Global Storm (2005) — Коннекс
- Dungeons & Dragons: Dragonshard (2005)
- SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (2005) — Марк
- Star Wars: Battlefront 2 (2005)
- Castlemania: Curse of Darkness (2005) — Дракула
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (2006) — Скотт Митчелл
- Star Wars: Empire at War (2006)
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 (2006)
- Star Wars Empire at War: Forces of Corruption (2006)
- Final Fantasy XII (2006) — Ba'Gannan
- Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow (2006)
- Titan Quest (2006)
- Night Watch (английская версия «Ночного дозора») (2006)
- Dead Rising (2006) — Клифф/Роджер
- Spy Hunter: Nowhere to Run (2006)
- Company of Heroes (2006)
- ParaWorld (2006) — Бэббит
- Just Cause (2006)



- Gothic 3 (2006)
- Destroy All Humans 2: Make War Not Love (2006)
- Marvel: Ultimate Alliance (2006) — Росомаха/Веном
- The Sopranos: Road to Respect (2006)
- SOCOM U.S. Navy SEALs — Combined Assault (2006) — Марк
- SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2 (2006) — Марк
- Resistance: Fall of Man (2006)
- The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2 — Rise of the Witch-king (2006)
- Flushed Away (2006) — Le Frog, Arachne Spawn
- Metal Gear Solid: Portable Ops (2006)
- Titan Quest: Immortal Throne (2007)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (2007) — Скотт Митчелл
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)
- Spider-Man 3 (2007) — Рино, другие
- Pirates of the Caribbean: At World's End (2007)
- Tomb Raider: Anniversary (2007) — Тихохан
- Transformers: The Game (2007)
- Enemy Territory: Quake Wars (2007)
- Guild Wars: Eye of the North (2007)
- Halo 3 (2007)
- Clive Barker's Jericho (2007) — Рокк
- Ace Combat 6: Fires of Liberation (2007)
- Uncharted: Drake's Fortune (2007)
- No More Heroes (2007)

Избранные факты из биографии



Ох, в какие только передряги не попал Скотт! И президента спас, и мексиканских повстанцев прижми, а до кучи канадского премьера вытащи. Ну, последнее, как вы назвали, для американцев и вправду до кучи. Вообще же про капитана Митчелла мало что известно — его образ собирательный.



Стив Блум часто зовет королем аниме, он озвучил их больше сотни. Вклад Блума в озвучку игр тоже огромен. По количеству озвученных проектов с ним может соревноваться лишь актер Кирк Торнтон.

Стив раньше часто работал под псевдонимами: Дэвид Лукас (чаще всего), Эндрю Уоттон, Стивен Джей, Даниэль Эндрюс, Роджер Смит и Брэндон Джерми. Последний составлен из имен двух его сыновей.

Несмотря на то что Стив озвучил много аниме, сам его не любит, но уважает.

Каратель/Томас Джейн

Имя, возраст



Франк Касл (Франсис Кастилионе), Каратель



Томас Джейн (Томас Элиотт), 39

Род занятий/профессия



Мститель-одиночка



Киноактер, аудиоактер

Место жительства



США



США

Семейное положение



Вдовец



Женат на Патриции Аркетт

Послужной список



- Игры
- Double Dragon (1987)
- The Punisher (1993)
- Spider-Man (2000)



- Фильмы
- «Каратель» (1989)
- «Каратель» (2004)
- «Каратель 2» (2008)



- Фильмы (избранные)
- «Не мей и да» (1993) — Билли
- «Ворон 2: Город ангелов» (1996) — Немо
- «Самобийца» (1997) — Нил
- «Без лица» (1997) — Берк Хикс
- «Ночи в стиле буги» (1997) — Тодд Паркер
- «Кровавый четверг» (1998) — Кейси



- «Скоростной Гарри» (1998) — Гарри
- «Тонкая красная линия» (1998) — рядовой Шэ
- «Молли» (1999) — Сэм
- «Глубокое синее море» (1999) — Картер Блэйк
- «Магнолия» (1999) — молодой Джимми Гатор
- «Под подозрением» (2000) — доктор Феликс
- «Джонни Нитро» (2000) — Брэк
- «Соблазн» (2001) — Уолтер Доус
- «Рай» (2001) — Дов
- «Милашка» (2002) — Питер
- «Стандер» (2003) — Эндрю
- «Ловец снов» (2003) — доктор Генри
- «Каратель» (2004) — Франк Касл
- «Турист» (2006) — База
- «Смертельный выстрел» (2007) — Уэйн Колсон «Мгла»
- «Стандер» (2007) — Дэвид Дрейтон
- «Хроники мутантов» (2008) — майор Митч Хантер

Избранные факты из биографии



Каратель впервые появился на страницах комиксов Marvel в 1974 году. Его семья погибла от рук бандитов, и с тех пор Франк поклялся мстить всему преступному миру до конца жизни. Каратель скорее антигерой. Ведомый лишь жаждой мести, невероятно жестокий и отчаявшийся, он не щадит никого. То есть глаз за глаз, и никак иначе.



Режиссер «Карателя» Джонатан Хенли во всех интервью говорит, что Томас

Джейн был единственным актером, которого они приглашали на роль Франка Касла. А Томас два раза отказывался. Ему не хотелось играть супергероя. Но когда он узнал, что Каратель — антигерой, то сразу же согласился. Тем не менее из-за сомнительного успеха ленты Томас отказался принимать участие в съемках второй части.



Леон Кеннеди/Пол Мерсье

Имя, возраст



Леон Скотт Кеннеди, -30



Пол Мерсье, ?

Род занятий/профессия



Полицейский



Аудиоактер, сценарист

Место жительства



США



Лос-Анджелес, США

Семейное положение



Холост, но тайно влюблен в Аду Вонг



?

Послужной список



- Игры
- Resident Evil 2 (1998)
- Resident Evil 4 (2005)
- Фильм
- Resident Evil: Degeneration (2008)



- Фильмы
- Малоизвестные сериалы



- Игры
- Nox (2000)
- Star Trek: Starfleet Command 3 (2002)
- Конспиративная серия .hack (2002...)
- The Lord of the Rings: The War of the Ring (2003)
- Command & Conquer: Generals (2003)
- Command & Conquer: Generals — Zero Hour (2003)
- SOCOM 2: U.S. Navy SEALs (2003)
- Onimusha 3: Demon Siege (2004) — Жак Бланк
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth (2004)
- Resident Evil 4 (2005) — Леон Скотт Кеннеди
- SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (2005) — Снептр
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 (2006)

- SOCOM: U.S. Navy SEALs — Combined Assault (2005) — Снектр
- Resistance: Fall of Man (2006)
- The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2 — Rise of the Witch-king (2006)

Избранные факты из биографии



Леон — один из двух основных героев Resident Evil 2 и главный герой Resident Evil 4. Во время событий второй части он был еще новичком, только прибывшим в Раккун-сити. Вместе с Клер ему удалось сбежать оттуда. В четвертой части он предстает перед нами уже в виде агента секретной службы США. Он послан на задание в Испанию, дабы найти похищенную дочь президента.



Про Пола Мерсье мало что известно. В частности, известно то, что Пол становится преуспевать больше не на актерском поприще, а в качестве сценариста.

Если интересно, загляните сюда: voice123.com/paulmercier, а вот фотки вы его не найдете, и на наше письмо по этому поводу он тоже не ответил.



Данте/Рубен Кристофер Лэнгдон

Имя, возраст



Данте



Рубен Кристофер Лэнгдон, 30+

Род занятий/профессия



Харизматичный демон-полукровка, раз за разом спасающий человечество от своих собратьев



Аудиоактер, каскадер, киноактер

Место жительства



Не уточняется



США

Семейное положение



Жениться? Еще не хватало.



?

Послужной список



- Игры
- Devil May Cry (2001)
- Devil May Cry 2 (2003)
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005)
- Devil May Cry 4 (2008)

Фильмы



- Аниме Devil May Cry (2007)

Фильмы



- Множество сериалов и малоизвестных фильмов.

Игры

- Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005)
- Devil May Cry 4 (2008)



Избранные факты из биографии



У Данте есть брат-близнец — Вергилий. Имена обоих братьев явно позаимствованы у писателей средневековья — Данте Алигьери, автора «Божественной комедии», и Публия Вергилия Марона, автора «Энеиды».

Прообраз Данте — персонаж манги по имени Кобра. Именно он оказался создателем серии, Синдзи Миками, тем, что олицетворяет собой прилагательное «стильный».

Данте носит красный плащ по двум причинам: во-первых, это круто и выпендюжно, а во-вторых, в традиционном японском восприятии красный — цвет героя-спасителя. По первой же причине Данте не курит: Синдзи считает, что курить отнюдь не круто.



Лэнгдон начал свою карьеру каскадера в Японии, где для выполнения трюков ему приходилось прятать лицо под маской, чтобы сойти за своего.

Навав достаточно опыта и сделав себе имя на работе с известными японскими каскадерскими группами, Рубен переехал в Гонконг. Там он продолжил заниматься каскадерской деятельностью для разных сериалов и передач, включая Power Rangers.

Позже уехал обратно в США и работал там с группами Alpha Stunts и Sammo Hung. На данный момент состоит в калифорнийской каскадерской группе Zero Gravity, специализирующейся на трюках в сфере боевых искусств.

Рубен озвучивал и играл (motion capture) Данте только в Devil May Cry 3 и будет звучать в Devil May Cry 4. Предыдущие части озвучивали Дрю Кумбс и Мэтью Камински соответственно.

Помимо игр, Лэнгдон работал над озвучкой Данте в аниме и манге по мотивам Devil May Cry.



Принц/Юрий Ловенталь

Имя, возраст



Принц



Юрий Ловенталь, 37

Род занятий/профессия



Принц Персии



Киноактер, аудиоактер, продюсер, художник, писатель

Семейное положение



Кажется, наконец-то женат



Женат. Его супруга, Тара Плат, также занимается озвучиванием и вудибизнесом.

Послужной список



- Игры
- Prince of Persia (1989)
- Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1993)
- Prince of Persia 3D (1999)
- Prince of Persia: The Sands of Time (2003)
- Prince of Persia: Warrior Within (2004)
- Prince of Persia: The Two Thrones (2005)

The Shadow and the Flame (1993)

■ Prince of Persia 3D (1999)

■ Prince of Persia: The Sands of Time (2003)

■ Prince of Persia: Warrior Within (2004)

■ Prince of Persia: The Two Thrones (2005)



- Фильмы (избранное)
- Война войне наркотикам» (2002) — Джон Бифф
- «Обломавшиеся»/Pissed (2003) — Влад
- «Геймеры» (2003) — Сип Делетри
- «Незнакомцы» (2003)
- «Дверь смерти» (2005) — Райан



Игры

■ Dungeon Siege (2002)

■ SSX 3 (2003) — Вирро

■ Prince of Persia: The Sands of Time (2003)

■ Medal of Honor: Rising Sun (2003) — Ичиро Танака

■ Ace Combat 5: The Unsung War (2004) — разные голоса

■ EverQuest 2 (2004) — голоса фроглоков, гномов, людей, гномов и эльфов

■ Halo 2 (2004) — Камаль Заман

■ Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (2006)

■ Call of Duty 2 (2005)

■ Dungeons & Dragons: Dragonshard (2005)

■ Dungeons & Dragons: Dragonshard (2005)



- Prince of Persia: The Two Thrones (2005) — Принц
- Ace Combat Zero: The Belkan War (2006) — Ларри Фулк
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (2006)
- Company of Heroes (2006)
- Supreme Commander (2007)
- Titan Quest: Immortal Throne (2007)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (2007)
- S.T.A.L.K.E.R. (2007) (английская версия)
- Transformers: The Game (2007)
- Medal of Honor: Airborne (2007)
- Ace Combat 6: Fires of Liberation (2007) — Тоши

Избранные факты из биографии



От игры к игре образ Принца сильно менялся. Во-первых, еще в двухмерных частях о каком-то образе говорить не приходилось: свой характер Принц там никак не проявлял ввиду того, что игры эти были еще очень простые.

Как персонаж он оформился только к Prince of Persia: The Sands of Time (2003). Поначалу это был такой веселый, жизнерадостный юноша, но по мере того, как на него сваливалось все больше бед (в Prince of Persia: Warrior Within и Prince of Persia: The Two Thrones), он становился все мрачнее и мужественнее. Одновременно сменился и голос: Принца сыграл Робин Доунс (лейтенант Ким из Gears of War). В третьей части Ловенталь снова вернулся.

Сейчас готовится экранизация Prince of Persia; сценарий пишет создатель серии Джордан Мехнер, а продюсирует проект Джерри Брукхаймер. В режиссерское кресло прочат и вовсе Майкла Бэя.



Юрий родился в Огайо, но с детства путешествовал с отцом по всему миру



— Южной Африке, Азии и Европе. В конце концов он остался жить в Калифорнии, где и по сей день занимается кино и озвучкой. Его послужной список работ в озвучке компьютерных игр внушает уважение.

Ловенталь, безусловно, талантливый человек — он на пару с женой владеет собственной продюсерской студией Monkey Kingdom Productions. Однако это не мешает ему практиковать кунфу, писать книги и одновременно получать престижные награды за свои картины.

Юрий свободно говорит на четырех языках — английском, немецком, французском и японском.

Актёр любит аниме и озвучивал персонажа Sasuke из популярного сериала Naruto.

Самый интересный факт из биографии Юрия — его работа в озвучке... «Ночного дозора». Именно его голосом говорит Коста в английской версии фильма.

Кратос/ Терренс Карсон

Имя, возраст



Кратос, бессмертен



Терренс Карсон, 39



Род занятий/профессия



Бывший спартанец, бог войны



Киноактер, аудиоактер, певец, бывший танцор

Место жительства



Греция



США

Семейное положение



Вдовец



?

Послужной список



Игры

- God of War (2005)
- God of War 2 (2007)
- God of War:



Chains of Olympus (2008)

■ God of War 3 (предположительно 2009)

Фильмы

■ God of War (2009-2010)



Фильмы (избранное)

■ Firehawk (1993) — Дэвис

■ «Расслабься, это просто секс» (1998) — Базз Вагнер

■ U-571 — Эдди Карсон

■ «Пункт назначения 2» (2003) — Юджин Дикс

■ «Аниматрица» (Detective Story Ep.) (2003) — Клэрэнс

Игры (избранное)

■ Star Wars: Galactic Battlefronts (2001) — Дарт Вейдер

■ Pirates: The Legend of Black Kat (2002) — вуду-мастер

■ Star Wars: The Clone Wars (2002) — Майк Винду



- EverQuest 2 (2004)
- God of War (2005) — Кратос
- Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith (2005) — Майк Винду
- Star Wars: Battlefront 2 (2005) — Майк Винду
- The Outfit (2005) — Джейди Тайлер
- Saints Row (2006) — Энтони Грин
- God of War 2 (2007) — Кратос
- Star Wars: The Force Unleashed (2008) — Дарт Вейдер
- God of War 3 (2009-2010) — Кратос

Избранные факты из биографии



Спартанец Кратос, ставший в конце God of War новым богом войны, был озвучен темнокорым актером Терренсом Карсоном. Хотя сам Кратос — грек, Карсон был на высоте. Самое интересное, что в готовящемся фильме God of War Кратоса, скорее всего, тоже сыграет негр — Джимон Хонсу.

Когда на выставке ComicCon-2007 создателя God of War Дэвида Джаффи представили Уве Боллу и спросили, хотел бы он, чтобы этот режиссер снял фильм по его игре, Дэвид четко ответил, что не хочет, и снабдил это заявление крепким словцом.



Терренс Карсон родился и вырос в Чикаго. В семье сильно хотели, чтобы он стал актером, и Терренс не подвел бывшую роль в «Пункте назначения 2». Правда, в число счастливыхчиков он не попал — в конце фильма его пустили в расход.

Изо всех киноролей самой заметной была роль в «Пункте назначения 2». Правда, в число счастливыхчиков он не попал — в конце фильма его пустили в расход.

Маркус Феникс/ Джон Димаджио

Имя, возраст



Маркус Феникс, 30+



Джон Димаджио, 39



Род занятий/профессия

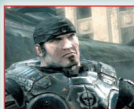


Вояка-спаситель человечества



Киноактер, аудиоактер

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



Место жительства



Планета Сэра



США



?



?

Семейное положение



Игры

- Gears of War (2006)
- Gears of War 2 (2008-2009)

Фильмы



■ Gears of War (2009-2010)



Фильмы (избранное)
■ «Пираты Силиконовой долины» (2000) — Стив Боллмер

■ «Аниматрица» (2003) — член экипажа (эпизод Final Flight of the Osiris)/Кайзер (эпизод Program)

■ «Мадагаскар» (2005) — Рико
■ «Черепашки-ниндзя» (2007) — полковник Сантино

■ «Би-мув: Пчелиный заговор» (2007) — убийца/пристав
Игры (избранное)

■ Final Fantasy X и X-2 (2001, 2003) — Вако и Кимари

■ The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004) — охранник

■ Ground Control 2: Operation Exodus (2004)

■ X-Men Legends (2004) — Джагернаут/генерал Кинкейд

■ Vampire: The Masquerade — Bloodlines (2004)

■ X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse (2005) — Джагернаут

■ Ultimate Spider-Man (2005)

■ Shadow of Rome (2005)

■ Gears of War (2006) — Маркус Феникс

■ Halo 3 (2007)

■ Spider-Man: Friend or Foe (2007) — Рино

■ Crash of the Titans (2007) — Ука-Ука



■ The Simpsons Game (2007) — Бендер

Избранные факты из биографии



Маркус — ветеран с большим стажем, но когда началось вторжение Locust, он опустошил приказ, чтобы спасти своего отца, и угодил за это в тюрьму. Но досидеть свой срок ему не довелось: отчаянно нуждаясь в людях, командование приказало освободить Маркуса. Тот обиду не скрывает, но перед лицом внешней угрозы выяснять отношения не считает нужным, а сразу берется за дело. Да так берется, что добирается аж до подземных убежищ локустов.



Наиболее примечательная работа Джона — голос робота Бендера из «Футурамы». Другой известный робот, которому он подарил свой голос, — генерал Гривус из мультсериала Star Wars: Clone Wars (2004).

По иронии судьбы умудрился сыграть одиозного из боссов Microsoft Стива Боллмера в фильме «Пираты Силиконовой долины», а потом озвучить Маркуса Феникса для майкрософтовской приставки Xbox 360.

Джон увлекается бит-боксом и даже пару раз демонстрировал свой талант в «Футураме» в роли Бендера

Риддик/Вин Дизель

Имя, возраст



Риддик



Вин Дизель (Марк Синклер Винсент III), 41



Род занятий/профессия
Загадочный спаситель миров



Киноактер, продюсер, сценарист, бывший вышибала, коммьюнкер

Место жительства



Вся галактика



США



Холост



Холост

Послужной список



Игры

- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay (2004)
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (2008)

Фильмы



■ «Черная дыра» (2000)



■ «Хроники Риддика» (2004)



■ Аниме The Chronicles of Riddick: Dark Fury (2004)



Фильмы (избранное)

- «Многоликий» (1994) — Майк
- «Бродяги» (1997) — Рик
- «Спасти рядового Райана» (1998) — рядовой Капардио
- «Стальной гигант» (1999) — Стальной гигант (озвучка)
- «Бойлерная» (2000) — Крис Варик
- «Черная дыра» (2000) — Ричард Б. Риддик
- «Вышибалы» (2001) — Тайлер Рик
- «Форсаж» (2001) — Доминик Тoretto
- «Три икса» (2002) — Ксандер Кейдж
- «Одиночка» (2003) — агент Шон Веттер
- «Хроники Риддика» (2004) — Ричард Б. Риддик
- «Лысыя нянька: Спецзадание» (2005) — лейтенант Шэйн Вольф
- «Я выношен» (2005) — Джек Динорсцио
- «Форсаж 3: Токийский дрейфт» (2006) — Доминик Тoretto
- «Ганнибал» (2009) — Ганнибал

■ «Бродяги» (1997) — Рик

■ «Спасти рядового Райана» (1998) — рядовой Капардио

■ «Стальной гигант» (1999) — Стальной гигант (озвучка)

■ «Бойлерная» (2000) — Крис Варик

■ «Черная дыра» (2000) — Ричард Б. Риддик

■ «Вышибалы» (2001) — Тайлер Рик

■ «Форсаж» (2001) — Доминик Тoretto

■ «Три икса» (2002) — Ксандер Кейдж

■ «Одиночка» (2003) — агент Шон Веттер

■ «Хроники Риддика» (2004) — Ричард Б. Риддик

■ «Лысыя нянька: Спецзадание» (2005) — лейтенант Шэйн Вольф

■ «Я выношен» (2005) — Джек Динорсцио

■ «Форсаж 3: Токийский дрейфт» (2006) — Доминик Тoretto

■ «Ганнибал» (2009) — Ганнибал

■ «Ганнибал» (2009) — Ганнибал

Игры

- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay (2004) — Ричард Б. Риддик
- The Wheelman (2008)

Избранные факты из биографии



Риддик — бывший военный, владеет агрессивным стилем боевого искусства кали.

Знаменитые «глаза ночного видения» ему вправил лекарь в подземельях тюрьмы Butcher Bay за 20 ментоловых сигарет. Операция проводилась без наркоза.

Из самой тюрьмы Риддик сбежал за 11 часов и 22 минуты, включая время на операцию.

Помимо своего голоса, Вин Дизель подарил Риддику внешность, потому что игра является приквелом к фильму «Черная дыра», где снимался актер.



Вин родился в Нью-Йорке. Он метис — наполовину итальянец, наполовину негр. Актерскому искусству его учил отчим.

Актером он стал весьма оригинальным образом. Во время акта вандализма в театре его с друзьями остановила женщина, предложила по \$20 и роли, при условии, что они будут ходить каждый день после школы.

Но до серьезных ролей он успел поработать вышибалой в нью-йоркских клубах и продажей лампочек. Потом мать подарила ему книгу Рика Шмидта Feature Films at Used Car Prices («Крутые фильмы по цене подержанных автомобилей»), которая навсегда изменила его жизнь. Он написал сценарий для фильма «Многоликий», который сам же снял и продюсировал — все за \$3000. Яркою парня с его работой заметил на Каннском фестивале сам Стивен Спилберг и дал роль в своем «Спасти рядового Райана». Так Вин получил билет в Голливуд.

Вин — давний поклонник Dungeons & Dragons, он играет в настолки уже 24 года. ■



АНАБИОЗ

С О Н Р А З У М А



НОСТАЛЬГИЯ ПО БУДУЩЕМУ

ТЕХНОЛОГИИ, КОТОРЫЕ ИЗМЕНЯТ ИГРЫ



Игорь Варнавский



Изо всех видов медиа игры завязаны на технологии сильнее всего. Меняться они могут под влиянием многих факторов — моды, увлечений, текущей ситуации в мире, общественных и культурных явлений, — но технологии воздействуют на них сильнее и нагляднее всего. А если знать, какие технологии нас ждут в ближайшем будущем, можно примерно представить, какими будут игры.

Онлайн всему голова

Самые большие (и хорошо заметные уже сейчас) изменения несет в себе онлайн. Интернет распространяется со скоростью Большого взрыва, каналы связи толстеют в арифметической прогрессии. Самым очевидным следствием такого положения вещей является, конечно же, быстрое разрастание онлайн-овых игр. Рост идет по всем направлениям: большие увесистые MMOG образца **World of Warcraft** прирастают числом и стремительно расширяют армию пользователей, появляются все больше браузерок, а обычные игры, ориентированные на синглплеер, стараются отщипнуть везде понемножку — обрастают скачиваемыми дополнениями (как платными, так и бесплатными), обзаводятся системой достижений (зародилась на Xbox 360) и мощным кооперативом. Кооператив в последние годы полтора вообще был в фаворе (**Gears of War**, **Kane & Lynch: Dead Men**), и утихомиривать этот тренд явно не собирается

(**Battlefield: Bad Company**, **Mercenaries 2: World in Flames**, **Army of Two**, **Faith and +45**). В ближайшем же к нему добавится еще один: начнутся попытки сращивания мультиплеера с одиночным режимом. Впервые такая идея была озвучена применительно к экшену **The Crossing**, но на нем все явно не закончится.

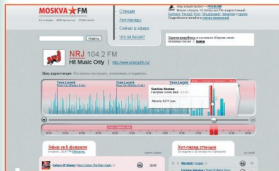
Одновременно онлайн изменяет само представление об играх как явлениях. Из-за массового интернет-пиратства издатели все активнее осваивают цифровую дистрибуцию и все больше склоняются к мысли, что игры пора позиционировать не как продукт, а как сервис. До недавнего времени такой подход (когда сама игра бесплатна, а деньги разработчики зарабатывают на рекламе и микро-транзакциях — например, платных вещах) культивировался исключительно в среде MMOG, но сейчас с успехом приживается и в обычных играх. Сначала реклама и микроплатежи были лишь попытанным источником заработка (баннеры в **SWAT 4**, дополнительные платные карты для **Call of Duty 2**, лошади и орудия для **The Elder Scrolls 4: Oblivion** и т.д.), теперь же издатели готовы принять их на вооружение в качестве основного источника доходов. Из гигантов первой решалась **Electronic Arts**: объявленные в январе **Battlefield Heroes** обещают быть абсолютно бесплатными, но чтобы запустить игру, придется заходить на сайт с рекламой, да и в самой игре от баннеров никуда не деться. А са-

мые гиковатые смогут покупать снаряжение и бонусы за реальные деньги.

Набирающая все большую силу цифровая дистрибуция со временем если не уничтожит традиционные носители (диски) подсистую, то как минимум переведет их в разряд гурманской экзотики, как это случилось в музыкальной индустрии с виниловыми пластинками и скоро случится с CD. Игры по-прежнему будут выходить на дисках, но ограниченными тиражами, в богатой комплектации и по высокой цене. То есть только и исключительно для энтузиастов и луддитов, тех, кому нужно, чтобы было что пощупать.

Прогнозы о том, когда цифровая дистрибуция возьмет верх, строятся самые разные, но в основном все сходится на том, что это случится в ближайшие 5-8 лет. Например, Кен Кутираги, бывший босс **Sony Computer Entertainment**, уверен, что это случится в следующем поколении консолей и PlayStation 4 в дискорде нуждаться уже не будет.

В более отдаленной перспективе игры, скорее всего, не только будут распространяться через Сеть, но и даже скачивать их не придется. Загружать какие-то безумные гигабайты данных, устанавливать и хранить их у себя на компьютере или приставке все-таки тоже не слишком удобно. Поэтому рано или поздно все игры наверняка придут к той модели, которую используют браузерки. То есть запускаться будут прямо из браузера без всякой инсталляции. Это на самом деле



Пока суд да дело, музыка по-прежнему марширует в интернет, на сервисы вроде Moskva.fm, MySpace.com и Last.fm и смысла хранить ее у себя на компьютере становится все меньше и меньше. Со временем то же самое может произойти с играми.

НИКОГДА НЕ ГОВОРИ «НИКОГДА»



Любые прогнозы на будущее, особенно в отношении новых технологий, почти всегда несут в себе определенный заряд фантазерства, и никогда не нужно воспринимать их как истину в последней инстанции.

С другой стороны, существует такая вещь, как самооправдывающиеся прогнозы. Это когда в прогноз начинают верить множество людей, и он волей-неволей превращается в жизнь. Такое много раз случалось с произведениями писателей-фантастов (ученые и изобретатели ведь тоже читали их книги), но лучше всего это заметно по фондовым рынкам. Например, где-нибудь в США врезается в небоскребы очередной самолет, миллионы инвесторов смотрят это по телевизору и думают, что, ага, значит, доллар сейчас резко пойдет вниз. И начинаю быстро избавляться от американской валюты. Доллар и правда падает, но не по каким-то объективным причинам (которых не было), а потому, что куча народа об этом подумала.

Самое же главное правило в отношении любых пророчеств звучит просто: никогда не говори «никогда». На этом деле погорело много известных и умных людей. Вот лишь некоторые примеры:

■ Думаю, что на мировом рынке мы найдем спрос для пяти компьютеров (Томас Уотсон, глава IBM, 1943 год)

■ Я извездил эту страну вдоль и поперек, общался с умнейшими людьми, и я могу вам



ручаться в том, что обработка данных является лишь причудой, мода на которую продлится не более года (редактор издательства Prentice Hall, 1957 год);

■ Ни у кого не может возникнуть необходимости иметь компьютер в своем доме (Кен Олсон, основатель и президент корпорации Digital Equipment Corp., 1977 год)

■ Такое устройство, как телефон, имеет слишком много недостатков, чтобы рассматривать его в качестве средства связи. Поэтому считаю, что данное изобретение не имеет никакой ценности (из обсуждений в компании Western Union в 1876 году)

■ Эта музыкальная коробка без проводов не может иметь никакой коммерческой ценности. Кто будет оплачивать послания, не предназначенные для какой-то частной персоны? (партнеры ассоциации David Sarnoff в ответ на его предложение инвестировать проект создания радио, 1920 год)

■ Концепция интересна и хорошо оформлена. Но для того чтобы идея начала работать, она должна содержать здравый смысл (профессор Иельского университета в ответ на предложение Фреда Смита об организации сервиса доставки на дом; в 1971 году Смит создаст крупнейшую в США службу доставки FedEx)

■ Да кого, к черт, интересуют разговоры актеров? (реакция одного из учредителей Warner Brothers на предложение использовать звук в кинематографе, 1927 год)



■ Нам не нравится их звук и вообще гитара — это вчерашний день (Decca Recording Co., отклонившая запись альбома группы The Beatles, 1962 год)

■ Летающие машины весом тяжелее воздуха невозможны! (лорд Кельвин, президент Лондонского королевского общества по развитию знаний о природе, 1895 год)

■ Профессор Годдард не понимает отношений между действием и реакцией, ему неизвестно, что для реакции нужны условия более подходящие, чем вакуум. Плохо же, профессор испытывает острый недостаток в элементарных знаниях, которые преподаются еще в средней школе (статья на передовой New York Times, посвященная революционной работе Роберта Годдарда на тему создания ракеты, 1921 год)

■ Все, что могло быть изобретено, уже изобрели (Чарльз Дупэл, специальный уполномоченный Бюро патентов США, 1899 год)

■ Теория Лью Пастера о микробах — смешная фантазия (Пьер Паше, профессор психологии университета Тулузы, 1872 год)

■ 640 Кб должно быть достаточно для каждого (Билл Гейтс, 1981 год)

■ В будущем компьютеры будут весить не более чем 1,5 г (PopularMechanics, 1949 год)

■ \$100 млн — слишком большая цена за Microsoft (IBM, 1982 год)

■ Этой таракелкой можно пугать береманных кошек, но какой прок от нее в бою? (генерал Китченер о пером танке, 1915 год)

очень важно: любая игра для запуска должна требовать минимум усилий и времени.

На нынешних сетях всеобщая онлайн-игра, естественно, невозможна. Скорости для этого должны вырасти на несколько порядков, так что, видимо, случится это не раньше, чем запустят Интернет2.

А пока неплохо было бы завулгаризировать что-нибудь менее тяжелое — те же сохранения хотя бы. Современные игры рассовывали сохранения по всем закоулкам системной папки Documents and Settings, выковыривать их оттуда дико неудобно. На консолях вообще мрак: сейвы привязаны к профилю игрока, напрямую недоступны, и перенести их на другой аккаунт нет никакой возможности. А вот если бы они хранились в какой-нибудь онлайн-базе, это было бы очень здорово.

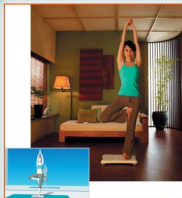
Кроме того, онлайн подталкивает игры к интеграции с другими видами медиа и не самыми, на первый взгляд, близкородственными технологиями. Например, с интернет-сервисами и, в частности, социальными сетями.

Или с музыкой: в замечательную инди-игру AudioSurf можно заряжать свою музыку, словно в медиаплеер, и в зависимости от того, какой вы выбрали трек, меняется сам ритм игры. А в Metal Gear Solid: Portable Ops при обнаружении консолю новых Wi-Fi-точек можно нанимать новых солдат и персонажей. Такое на самом деле можно проверить почти с любой игрой, вопрос только в сообразительности разработчиков.

Интерфейсы: ближний свет

Изюм всех технологий, задействованных в играх, инертнее всего интерфейсы. Графика, физика, геймплейные решения развиваются скачкообразно, даже звук, и тот прогрессирует. А интерфейсы вплоть до последнего поколения приставок фактически стояли на месте. Как пятнадцать лет назад мы сидели в обнимку с клавиатурой и мышкой, так и сейчас сидим. В консольных геймпадах за это время появилась технология вибрации (rumble), но это вещь не принципиальная.

Ситуация начала меняться с 2003 года, и импульс к этому дали приставки. Сначала появляется камера EyeToy для PS2 (летом 2003-го), с которой можно прыгать перед телевизором вообще без всяких геймпадов. Платформа года спустя, осенью 2004-го, запускается Nintendo DS — и теперь уже почти 70 млн человек по всему миру окребут стилусом ее сенсорный экран, дуя от всех сил и сопя в микрофон. Еще через год рождается бренд Guitar Hero, возродивший интерес к музыкальным играм и превративший их в домашнее развлечение (раньше это были почти полноразмерные ватчина преимущественно игровых автоматов). 2006 год принес с собой PlayStation 3 и Wii, обе с инновационной моделью управления. У PS3 все поскромнее: встроены в геймпады датчики движения, большинство игр используют лишь формально, для галочки. У Wii этот вопрос решен бескомпромиссно: контроллеры здесь совершенно нетрадиционные, поэтому обычную модель управления не задействуешь при всем желании. Другое дело, что использует эти



В чем сейчас нет недостатка, так это в играх с новыми интерфейсами. Вот хотя бы Wii Fit, доска для занятий кик-би-фитнесом

возможности в лучшем случае одна игра для Wii из трех.

Тем не менее Wii, равно как и ее «младшая сестренка» DS, остается самой продаваемой консолью нынешнего поколения и сбавлять темп как будто даже не собирается. Наверняка не в последнюю очередь из-за управления: десятилетиями люди имели дело с обычными кнопочными клавиатурами, мышками и геймпадами, а тут вдруг такое. Поэтому вряд ли будет ошибкой сказать, что в ближайшее время системы с контроллерами на

основе датчиков движения будут только набирать силу. Если с Wii ничего не случится и она останется самой популярной приставкой текущего поколения, в следующем поколении (которое наверняка случится не раньше середины следующего десятилетия) новые Xbox и PlayStation оснастят схожими контроллерами. И это необязательно будут пульты или геймпады с акселерометрами — более вероятно, что это будут 3D-камеры, намного более точные, чем EyeToy и контроллеры Wii.

Только что закончившийся 2007 год одарил нас еще одной музыкальной игрой — **Rock Band**. Ее нельзя назвать чем-то принципиально новым, это скорее расширение Guitar Hero: набор на четырех человек из микрофона, барабанов и двух гитар.

И лишь PC на всем этом празднике жизни остается неприкаянным. Да, для персоналок в прошлом году выступили Guitar Hero 3, но ему ясно, что больших достижений от него тут не ждуть. Стандартом де-факто для компьютерных игр остаются мышь и клавиатура, и как тут ни бойся, изменить эту ситуацию не удастся.

Но если нельзя заставить людей отказаться от клавиатуры, значит, надо что-то принципиально менять в самих клавиатурах. Этим делом несколько лет назад озабочился самый известный российский дизайнер Артемий Лебедев. Идея его состояла в том, чтобы превратить каждую клавишу на клавиатуре в отдельный дисплей, и таким образом на них можно было бы отображать любую раскладку и любые изображения вообще. Сначала его студия Лебедева начала принимать аж за полгода до поступления в продажу. Клавиатуры из первой партии стоили очень дорого, более тысячи долларов каждая, однако это не помешало им собрать множество положительных отзы-

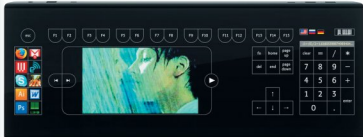
вов. На момент подготовки этого текста, в начале февраля, цена значительно снизилась — до 13 тыс. рублей. Это наверняка не предел, нобить цену до уровня даже самых дорогих традиционных клавиатур вряд ли получится, ведь в каждую из 113 кнопок встроены OLED-мониторы, а без низкой цены широкой популярности не добиться. Поэтому сейчас в студии Лебедева разрабатывают новый проект новой клавиатуры под названием «Оптимус Тактус». В отличие от «Максимуса», у нее нет кнопок, а вся рабочая поверхность представляет собой один сплошной сенсорный экран. Это красиво и наверняка позволит снизить издержки (один большой экран обойдется все же дешевле 113 маленьких), но вряд ли сможет заменить «Максимус»: когда вся поверхность сенсорная, на нее уже руки просто так не положишь, как на многокнопочную клавиатуру, все время будут ложные срабатывания. Хотя посмотрим, может, лебедьчики как-нибудь решат и эту проблему.

Интерфейсы: дальний свет

Контроллеры с датчиками движения, 3D-камеры и клавиатуры с сенсорными экранами — это хорошо, но еще лучше, когда все делается одним лишь усилием мысли. В фантастике такие технологии традиционно называли делом далекого будущего, но на самом деле они уже не за горами.

Разработкой нейроразрешающих занимаются многие компании по всему миру, но больше всех преуспели американская **NeuroSky** (www.neurosky.com) и австрало-американская **Emotiv** (www.emotiv.com). NeuroSky работает над своей технологией уже более семи лет, в ее основу положены некие разработки, приобретенные в России. Как это работает, должно быть понятно любому, у кого хоть раз в жизни снимали электроэнцефалограмму: на голову испытуемого надевают агрегат с датчиками, которые улавливают электромагнитные импульсы мозга, эти импульсы расшифровываются компьютером и преобразуются в команды. С каждой эмоцией и каждым действием у нас ассоциируются определенные импульсы, это своего рода язык, и его можно расшифровать и интерпретировать.

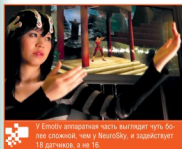
У Emotiv технология очень похожая, только сенсоров не 16, а 18. Программная часть состоит из трех приложений. Expressiv отвечает за внешние проявления: показывает язык —



«Оптимус Максимус» (сверху) и «Оптимус Тактус» (снизу) от студии Артемия Лебедева наглядно демонстрируют, что даже такую устоявшуюся шутку, как традиционная клавиатура, можно переизобрести совершенно по-новому



Двадцать лет назад управление электронной одной лишь силой мысли вызвало бы повсеместный шок. А сейчас это уже воспринимаются едва ли не как данность.



У Emotiv аппаратная часть выглядит чуть более сложной, чем у NeuroSky, и задействует 18 датчиков, а не 16.

ваш персонаж делает то же самое. Affectiv транслирует эмоциональный фон человека: если вы перевозбуждены, возмущен, удивлен и персонаж, а графика начнет пульсировать. Наконец, третий компонент, Cognitiv, дает возможность усилием мысли манипулировать предметами.

Обе компании — и NeuroSky, и Emotiv — обещают вывести свои разработки на рынок в этом году. Но не стоит ожидать, что они сразу заменят привычные контроллеры — когда-нибудь это, может, и случится, но не в ближайшее время. Сейчас решения NeuroSky и Emotiv могут быть занятым дополнением к традиционным контроллерам, но никак не заменой. Они еще слишком несовершенны и позволяют совершать лишь простые односложные действия — включать или выключать что-либо, перетаскивать предметы на тестовых уровнях, сделанных при помощи движка Source, поднимать и швырять их. В нынешних же играх мы каждую секунду производим по несколько самых разных действий, все они требуют быстрой реакции и высокой точности, делать то же самое с датчиками на голове пока невозможно.

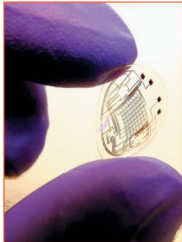
Как бы то ни было, в перспективе эти решения все же должны сравняться в возможностях с современными контроллерами, и тогда это будет настоящий прорыв. Это не только изменит игры, но и значительно расширит их аудиторию. Сейчас многие просто не могут в них играть из-за низкой реакции и нежелания тренироваться (в основном это женщины и люди старшего возраста). С появлением же нейроконтроллеров проблема развитости моторных функций может исчезнуть раз и навсегда, ведь скорость мысли у всех людей если и не одинаковая, то, по крайней мере, очень близкая, в пределах долей секунды.

За пределами игр технологии NeuroSky и Emotiv могут быть задействованы в обучении, тренировке самых разных навыков, в здравоохранении (для парализованных людей это настоящее спасение) и просто в быту.

Контактные линзы-мониторы

Что может быть удобнее, чем все время иметь монитор не перед глазами, а непосредственно в глазах? В середине января ученые из Вашингтонского университета представили прототипы контактных линз со встроенным монитором и микросхемой толщиной всего несколько нанометров. Обзор они никак не загромождают, вставлять их так же легко, как и линзы обычные, зато возможности в перспективе могут дать невообразимые. Персональный интерфейс на манер того, что есть у героев шутеров. Круглосуточный доступ в Сеть. Всплывающие подсказки с переводом иностранных слов, пояснениями к незнакомой технике и информацией о ресторанах, мимо которых вы проходите. Голографические указатели, помогающие сориентироваться на новой для вас местности. И конечно, игры.

До появления таких линз в продаже пройдет, наверное, еще один год, но готовые образцы уже существуют и тестируются на кроликах. Быстрый бы, быстрый бы!



Учитывая возможность контактных линз с мониторами, носить их, скорее всего, будут все поголовно.

Электронная бумага

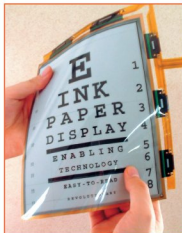
Печатной прессе (в том числе игровой) и бумажным книгам уже много лет прочат гибель от руки интернета. Отчасти это правда: Сеть действительно мало-помалу перетягивает одеяло на себя — тиражи печатных изданий падают, а книги сейчас покупают только люди без интернета, убежденные противники чтения с монитора (таких много) и те, кто берет их в качестве подарка. Но окончательная смерть им пока не грозит, и это видно хотя бы на примере Южной Кореи и Японии, где, несмотря на высокую компьютеризацию, печатные медиа все еще читают в огромных количествах. В Корею по вагонам метро даже ходят специальные люди, собирающие с каждого состава мешки с выброшенными газетами такого размера, что в них два человека свободно поместятся.

Живучесть печатной прессы объясняется прежде всего тем, что по сравнению с сайтами у нее лучше компоновка и они банально удобнее (к тому же в бумажных изданиях сотрудники в целом пока более профессиональны). А книги держатся главным образом потому, что большинству людей удобнее читать с бумаги, чем монитора.

Оба этих преимущества может свести на нет электронная бумага. Это не новое изобретение, ее создали еще в 70-х годах в одном из исследовательских центров Xerox. Но к



Достоинства у электробумаги не перечислить: она устраняет необходимость в бумаге обычной, энергозатраты в полтора раза ниже, приятна для чтения за счет того, что светит отраженным светом.



Большая часть в производстве электробумаги принадлежит компании E-Ink. Ее название даже стало именем нарицательным, как в свое время случилось с Xerox.

возможности массового производства мы приблизились только сейчас.

Некоторые печатные издания уже тестируют электронную бумагу с тем, чтобы перейти на нее в дальнейшем. Электронная версия бельгийской финансовой газеты De Tijd от Antwerp по формату похожа на газету обычную, только из одного экранлиста. The New York Times, International Herald Tribune и ряд других газет тоже заинтересованы в этой технологии, но у них размах поменьше: собственный формат они придумывать не стали, а взяли Sony Reader, специальную читалку с экраном из электробумаги производства фирмы E-ink.

Напрямую на игры электронная бумага не факт, что как-нибудь повлияет, а вот на игровую прессу — вполне. Может быть, пройдет лет десять, и вы будете покупать «Игроманию» не в бумажном виде, а скачивать себе через Wi-Fi на лист электронной бумаги. Хотите увеличить скриншот в рецензии — просто раздвигаете его двумя пальцами. Пригласился мод — запускаете его зачку на своем домашнем компьютере. Не нравится читать интервью — открываете его видеосерию. Надоела «Игромания» вообще — закрываете ее как обычное окно в браузере и загружаете себе какой-нибудь «Зятек».

Технологии обратной связи

Технологии обратной связи существуют чуть ли не столько же, сколько и сами игры, но внедряются они в час по чайной ложке. У консолей в геймпадах есть хотя бы вибрация, у PC нет даже этого. Да, существует технология **ambX**, усиливающая впечатление от игр и фильмов за счет вибраторов, разноцветной подсветки и вентиляторов. Да, есть устройства вроде **ButtKicker**, который крепится к стулу и преобразует часть звукового потока в тактильные ощущения (нечто похожее испытываешь в кинотеатре — там мощные аудиосистемы, поэтому звук ты не только слышишь, но и чувствуешь всем телом). Есть даже целые бронжилеты, имитирующие эффект попадания.

Вся проблема в том, что даже среди энтузиастов эти агрегаты используют единицы. Какой смысл их покупать, если все эти приключения поддерживаются дай бог если пятью



Как ни крути, а просмотренный в кинотеатре фильм все равно оставляет пока более сильное впечатление, чем игра похожего уровня. Не в последнюю очередь дело в том, что игры мы видим и слышим, а кино смотрим всем телом, ощущая тактильно.

играми? А разработчики, в свою очередь, не горят желанием добавлять такую поддержку, потому что этих устройств единицы. Получается замкнутый круг: игроки не соглашаются, так как игр мало, а игр мало потому, что мало игроков.

Наверное, измениться что-то может только тогда, когда (если?) за внедрение новых технологий возьмется кто-нибудь из производителей приставок. Но пока никто из них интереса к этому не проявляет, поэтому на ближайшее время вряд ли что-то изменится.

Запах

Игры бьют почти по всем рецепторам, какие только есть у человека: зрительным, слуховым и (частично) тактильным. Кроме двух: вкусовых и обонятельных. Но если со вкусовыми ощущениями пока глухо, то искусственные запахи в играх — это вполне реально. В кино подобную технологию использовали еще десятилетия назад и нарекли красивым именем **Smell-O-Vision**. Суть ее очень проста: к проектору подключали несколько банок с пахучими веществами, и в определенный момент, когда на киноленте попадалась специальная метка, нужная банка протыкалась иглой, а дальше уже система вентилирования разносила запах по всему залу. Впервые эту технологию применили в 1960 году на показе фильма **Cent of Mystery**, но без особого успеха: зрители на задних рядах зажимали носы от резкого запаха, а на передних рядах он, наоборот, почти не чувствовался. Мешал еще и шум вентиляторов, которые должны были разго-

нять запах по залу. Современная итерация этой технологии ничем принципиально не отличается, только команду «вонять!» теперь дают сервера.

Устройство домашнего формата пока нет, хотя попытки предпринимались. В 1999 году фирма **DigiScent** демонстрировала прототип устройства **iSmell**, подключаемого по USB и генерировавшего на базе 128 основных ароматов любой запах. Устройство предназначалось, прежде всего, для интернета (например, открываете вы e-mail от своей девушки — а он «надушен», прямо как настоящий), но дальше прототипа дело так и зашло.

Таким образом, технически ничего особенно сложного в «ароматизации» игр нет, просто это никому толком неинтересно. Видимо, время этой технологии еще просто не настало.

Универсализация игр

Каждая онлайн-игра — свой монастырь со своим уставом и заморочками. Каждая требует заново создавать персонажа, заново наживать имущество и заново прокачиваться с нуля, безо всяких скиндов на то, сколько десятков, сотен и тысяч часов вы потратили на игру-предшественницу. Даже простой перенос персонажа с одного сервера на другой в пределах одной игры, и тот порой вызывает сложности. И с этим явно надо что-то делать.

Что именно делать, в принципе, понятно: максимально универсализировать онлайн-игры. Осенью прошлого года группа из двадцати с лишним технологических компаний, включая **Linden Lab** (создатели **Second Life**), договорилась выработать единый стандарт для MMOG — чтобы не приходилось заново регистрироваться в каждой новой игре, чтобы был единый профиль, общее имущество, а значит, и общее экономическое пространство. Успех этого начинания зависит, прежде всего, от доброй воли самих разработчиков — важно, чтобы они его поддержали. И особенно важно, чтобы его поддержали гиганты наподобие **Blizzard**.



Онлайновым играм давно пора создать единое экономическое пространство, и это, похоже, не за горами.



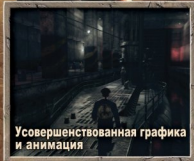
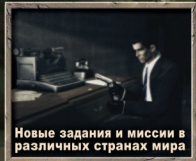
Чтобы «игром генерить» — это игры умеют, а вот «земля трясется» — для этого нужны относительно редкие и малораспространенные агрегаты наподобие ButtKicker.



Вот так выглядит современный генератор запахов.

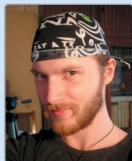
ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИОНАМ МОМЕНТ ИСТИНЫ



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Вот уже два года краду геймеры, журналисты и аналитики всех мастей пытаются угадать, какая же игра сумеет побить по популярности *World of Warcraft*. На эту роль претендовали сначала *The Lord of the Rings Online* и *Vanguard: Saga of Heroes*, чуть позже — *Tabula Rasa*. Но хотя эти игры значительно моложе WoW, уже сейчас понятно, что ни через год, ни через два они не смогут тягаться с детским *Blizzard* по числу пользователей. Нет, перечисленные игры, безусловно, хороши, но до всенародной любви им ой как далеко.

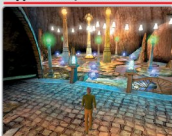
А что же нас ждет в текущем году? Появится ли хоть один проект, способный оставить WoW? Основных кандидатов трое: *Warhammer Online*, *Age of Conan* и *Pirates of the Burning Sea*. Конкуренты, не оскром, достойные, вот только позволим себе усомниться, что у них получится хотя бы близко подобраться к трону WoW. *Warhammer Online*, судя по бета-тесту, хороша, но почти целиком ориентирована на PvP, все поклонники PvE, вероятно, покинут месяц два-три, да и отправятся на поиски других онлайн-миров, где квестов побольше и сюжет поинтересней.

У *Age of Conan* с квестами все куда лучше, вот только... очень уж мрачная игра получается, ни намека на веселье. Да, она наверняка соберет неплохую кассу, но явно не 10 млн человек. Что же касается *Pirates of the Burning Sea*, у которой были неплохие шансы, то читайте ее сами буквально через несколько страниц, игра получилась отличная, но далеко не идеальная.

А вот у кого действительно есть возможность если не уложить WoW на полпати, то хотя бы всерьез потрогать его, так это у *Aion: Tower of Eternity* от NCsoft. Настолько динамичные боем, чарующей атмосферы, необычных квестов нет нигде, наверное, ни в одной MMO RPG. И если глянщики не поведут и сумеют грамотно раскрутить игру в США и Европе, то Aion может «выстрелить» так, что затгнет за пояс множество других популярных онлайн-рог.

Алексей Макаренко,
редактор раздела

Два месяца на все тайны...



Прощай, Myst Online.

Закрытие MMOG происходит регулярно. Соблазнившись громадными прибылями, которые получают лидеры, на этот сверхсложный рынок просто валом идут компании, не способные сделать качественную и успешную игру. Вершиной их славы обычно оказывается громкий анонс, опубликованный на десятке профильных сайтов, — после этого вышедший проект миглом начинает скатываться в небытие и в итоге или закрывается, или становится условно-бесплатным. Ничего страшного, правила естественного отбора работают и в компьютерно-игровом мире.

Но есть и игры, видеть смерть которых очень неприятно, даже больно. 4 февраля этого года на официальном сайте *Myst Online: Uru Live* выступил Рикард Санчес, креативный директор *GameTap*, который сообщил пренебрежительную новость: на разгадывание всех загадок и тайн у них осталось лишь 60 дней. После этого игра будет закрыта.

Причина — низкая окупаемость проекта. Для MMOG, где практически все успешные игры выполнены в одном ключе, идея онлайн-квеста с коллективным разгадыванием пазлов оказалась слишком уж дерзкой. К жести *Myst Online* и его разработчиков стоит отметить, что игра продавалась на плаву достаточно долго, не закрывшись, как многие, в первые же месяцы.

Вруншики из Funcom

Язык, как известно, до Киева доведет. У сотрудников *Funcom* была одна очень любимая реплика, которую они настойчиво повторяли в каждом интервью: «Мы обязательно выступим *Age of Conan* 25 марта 2008 года». Подобный тон давал веру в то, что разработчики уверены в себе и отлично знают, что делают. Оказалось — не совсем. Буквально за два месяца до релиза дату выхода перенесли на 20 мая 2008 года. Официальная причина — желание отшли-



Покорение Гипербореи отложено на 20 мая.

фовать контент. Что ж, будем надеяться, на этот раз в *Funcom* не лукавят.

Кстати, появилась очень любопытная информация о содержимом коллекционного издания игры. Большой металлический ящик с номерной голографической наклейкой вместит в себя DVD с бонусными материалами, CD с саундтреком, арт-альбом, карту Гипербореи и пять гостевых ключей. Кроме того, его обладатели получат и два внутриигровых предмета — накидку, дающую право на бесплатные напитки в любой таверне, и кольцо, которое увеличивает скорость прокачки персонажа.

Крепости Warhammer Online



Сражения за крепости в Warhammer Online будут очень жаркими.

Из активно тестируемого *Warhammer Online* продолжают поступать заманчивые геймплейные обещания. На этот раз разработчики решили подробно рассказать, как будет организована осада крепостей. Начнем с того, что RvR-зоны в игре разделены на четыре «тира», каждый из которых подходит игрокам определенного уровня. В Tier 2 и Tier 3 будут две крепости, в Tier 4 — целых шесть.

Осада крепости — занятие долгое, требующее большой и отлично сыгранной группы. На начальном этапе нападающие разворачивают осадные орудия, стремясь нанести как можно больше урона стенам и воротам, чтобы прорваться внутрь. После этого нужно будет проделывать достаточно длинный

и опасный путь в центральный зал крепости, где размещается ее Лорд — очень крепкий NPC с охраной из нескольких стражников. После убийства Лорда контроль над крепостью переходит к нападающей стороне.

Захват крепости дает всем его участникам некоторое количество гелови-очков, плюс с Лорда будут падать достаточно ценные вещи. Помимо прочего, эта победа приблизит вашу сторону к самой заветной цели игры — захвату вражеской столицы.

Разумеется, игроки, удерживающие крепость, смогут ее оборонять. На стенах найдутся места и для лучников, и для осадных орудий (требушкетов), и даже для горшков с раскаленной смолью. Внутренняя планировка крепости весьма замысловата, с обилием запятых дверей и тесных проходов. Будут помогать обороняющимся и NPC-стражники.

Ассортимент доступных игрокам заданий изменяется в зависимости от обстановки «на фронте». Каждый захваченный объект (а среди них не только крепости) будет давать доступ к новым миссиям. Довольно прогнав врага из его столицы, вы даже сможете прогуляться в расположенное в ней подземелье.

Русский «Властелин»



Скоро каждая морозовская деревушка будет знать русский язык!

The Lord of the Rings Online в очередной раз становится генератором интересных новостей. Во-первых, отечественная компания IT Territory, специализировавшаяся ранее на браузерных играх, заявила о своем намерении локализовать эту MMORPG. Дата выхода пока держится в секрете, но уже известно, что локализация планируется полная: начиная с перевода всех текстов и терминов и заканчивая организацией русских серверов. Цена игры и абонентская плата, по словам сотрудников компании, также будут приведены в соответствие с отечественными реалиями.

Тем временем в английской версии во всю идет подготовка к выводу Book 12 (уже установлен на тестовый сервер) и Book 13 — очередных бесплатных мини-дополнений. В обоих, конечно же, появятся новые территории и квесты. В Book 12 появятся дополнительные возможности по изменению внешности персонажа и будут серьезно переработаны все классы. А Book 13, возможно, принесет с собой новый класс — шамана.

Отметим и еще один любопытный факт — с начала года The Lord of the Rings Online официально поддерживает новый API DirectX 10. Это, между прочим, первая DX-10 MMORPG.

ММО в Поднебесной

Все мы знаем о ММО-предпочтениях американских, европейских и отечественных игроков. Про корейцев тоже много чего

Коротко о важном

- Интернет-сервис по продаже игр Steam начинает распространять первую в своей истории ММО — EVE Online.
- У межпланетной MMORPG Jumpgate Evolution появился издатель — им стала фирма Codemasters. Дата выхода — декабрь 2008-го, а первая игральная версия будет показана 15 марта на мероприятии Codemasters Online Connect.
- В одном из своих интервью знаменитый Сид Мейер заявил, что подумывает над тем, чтобы в будущем заняться разработкой ММОГ.
- Компания P2 Entertainment, еще совсем недавно бодро рапортовавшая о разработке Star Trek Online, решила сойти со звездного пути. Причины не оглашаются, но, думаем, они вполне стандартны — игра получалась не акти, а денег уходило провала. Поклонникам знаменитого телесериала отчитываться пока не стоит — права на разработку переданы неназванной компании.



Графика в Jumpgate Evolution очень даже симпатичная.

интересного слышали. А вот как дела с ММОГ обстоят в Китае? Компании Data Center of the China Internet и Internet Society of China весь 2007 год вели исследование онлайн-рынка Поднебесной и теперь поделились своими наблюдениями. Всего в прошлом году в ММОГ играло 48 млн китайцев — треть всего населения России. В 2008 году планируется увеличение аудитории еще на 20% — до 59 млн человек.

Более 80% китайских игроков предпочитают условно-бесплатную модель распространения игр — когда отсутствует абонентская плата, а раскошеливаться нужно только на дополнительные услуги. Но это не мешает игровым компаниям получать огромные прибыли — в 2007 году онлайн-рынок принес им \$1.2 млрд.

В погоне за пиратами



Пытаясь найти таинственный остров — большой соблазн для онлайн-пиратов.

Вымарывать ошибки из ММОГ уже после релиза — вполне нормальная, привычная практика. Более того, онлайн-игры можно еще и дорабатывать, как поступили, например, Flying Labs со своими Pirates of the Burning Sea. В ближайших патчах они обещают сде-

лать уникальными все игровые порты (пока некоторые из них похожи как две капли воды). Серьезную работу проведут и над внешним видом персонажей: будет увеличено количество опций при создании героя, мужскую анимацию сделают более плавной, а женскую — уникальной (сейчас она аналогична мужской).

Также разработчики исправят многочисленные баги игры. Есть и приятный сюрприз для исследователей — совсем скоро в Pirates of the Burning Sea появится таинственный остров, не отмеченный ни на одной карте. Нашедшего его ждет щедрая награда.

Да здравствует гибридизация!

Обитатели научно-фантастической ММОРPG Tabula Rasa в самое ближайшее время смогут кардинально изменить свою жизнь — стать гибридами. Если кто позабыл, то напомним, что события этой игры разворачиваются на Форесе, планете, где остатки человеческой цивилизации вместе с аборигенами ведут войну с Отравленными (The Bane). Разумеется, межрасовые контакты не проходят бесследно и со временем появляются гибриды — люди с примесью ДНК одной из трех инопланетных рас.

Стать гибридом в Tabula Rasa можно будет, выполнив достаточно сложный квест — после этого вы сможете создать нового персонажа или мутировать старого. Между гибридами со всеми тремя расами есть значительная разница — каждый из них possesses определенные показатели персонажа, поэтому выбирать придется очень аккуратно.

Гибриды наверняка станут очень популярны в игре, ведь со временем у них даже появятся специальное оружие. Да и некоторые квесты можно будет выполнять только этим классом. ■



ИГРА В ОНЛАЙНЕ



**Статья
«Начинаем
играть в
Requiem
Online»**

Бета-тест Requiem Online закончился в конце января, и с началом открытого тестирования каждый сможет потягаться в онлайне с монстрами из ночных кошмаров. Желая посетить первую хоррор-MMORPG уже сейчас достаточно, однако ее мир не похож на привычные нам фантазийные вселенные. Советуем прочитать эту статью перед тем, как качать персонажа в Requiem. — сможете избежать множества подводных камней.



**Статья
«Классы
World of
Warcraft —
варлок»**

В онлайнных играх главное — социальный ролевай составляющая. От того, как вы отыгрываете свою роль, зависит не только ваш личный фан, но и удовольствие окружающих. Особенно ярко это проявляется в World of Warcraft, где от ваших действий зависит судьба всего рейда. Тем важнее знать недостатки и преимущества своего

персонажа, разбираться в его билдах, уметь ориентироваться в море скиллов. С этого номера мы начинаем детально разбирать особенности каждого игрового класса. Серия статей начнется рассказом о варлоке.



**Интервью
с гильд-
мастером
Empire
Ragnarak
Online**

Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. Но мало кто задумывается, что плох и тот гильдмэйн, который не воображает себя гильд-мастером. В статье мы расскажем, что входит в обязанности гильд-мастера, какими качествами он должен обладать и сколько времени обычно тратит на дела гильдийские. Наш эксперт — глава топовой гильдии Хаоса Conan.

Приходит весна, и вместе с ней начинают выходить новые AAA-игры. Весь февраль мы провели в закрытых бета-тестах, а вот март пройдет под знаком двух потенциальных хитов: Requiem Online и R2: Reign of Revolution. Кроме того, меньше двух месяцев остается до выхода долгожданных Warhammer Online и Age of Conan. А потому — отдыхаем, набираемся сил перед весенним игровым сезоном, скрупулезно изучаем новые скриншоты и читаем обучающие статьи.



**Лучшие
моды для
WoW**

После небольшого перерыва мы продолжаем публиковать подборки лучших модификаций для World of Warcraft. На этот раз мы уделили внимание классическим модам, ведь успех игры в WoW во многом складывается из взаимодействия персонажей разных классов. Например, благословения паладина зависят от маны, а друид умеет эту ману восстанавливать. Однако в пылу битвы не всегда успевши за маной и уж тем более не всегда найдешь время, чтобы сказать об этом друиду. А значит, нужен особый небольшой мод, который бы за этим следил.

Подобных примеров множество. Таким образом, появляются узконаправленные моды, которые, несомненно, нужны персонажам одного класса и совсем ни к чему персонажам другого. Разобраться во всем разнообразии полезных программ вам поможет наша подборка: она содержит по пять самых полезных модификаций для каждого класса.



**ММОГ-
арт 2008**

Очередная подборка красивых картинок из Requiem Online, R2: Reign of Revolution, Warhammer Online и Age of Conan. Мы собрали свежие арты и скриншоты, привели их последними новостями и комментариями разработчиков и теперь представляем вашему вниманию. Самое время определиться, что вам ближе — brutalный Conan, кровавый Requiem, прекрасно отрисованная R2 или шедевральный Warhammer. Поиграть во все сразу точно не получится!



С этого номера мы начинаем публиковать статьи о классах World of Warcraft. Серия статей открывает рассказ о варлоке.

BLOODYMARE:

REQUIEM

- По-настоящему страшный мир.
- Три расы: Тураны, Бартуки, Круксены.
- Разветвленная система классов.
- «Одержимость зверем»: стань монстром и растерзай врагов!
- «Ночной кошмар»: ночью враги сильнее во много раз!
- «Городская стража»: эпические битвы с другими игроками!

18+
КРОВАВАЯ
БОЙНЯ

АЛЛОДЫ

ОНЛАЙН

МАГИЯ АСТРАЛА

ЧАСТЬ 2

- Жанр
- MMORPG
- Издатель/разработчик
- Nival Online
- Сайт игры
- <http://alloodsonline.ru>

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

После случившегося катаклизма мир Сарнаут раскопало на аллоды. Великим магам удалось удержать рядом лишь не многие острова, остальные были раскиданы по астралу. Путешественники, изучившие вдоль и поперек обжитые аллоды, отправляются на своих кораблях в глубины астрала, чтобы найти там затерянные земли и разгадать тайны, которые они хранят.

В прошлом выпуске «Игромании» мы начали знакомство с миром «Аллодов онлайн». Разобрались, как будет происходить битвы на аллодах и в астрале, выяснили, какими образом управляют корабли, разобрались в основах PvP. Сегодня мы заострим внимание на более частных вопросах: посмотрим, как организован мир игры, структура рас и кастомизация персонажей, попытаем разработчиков о том, как будет распространяться игра. На наши вопросы ответили: Сергей Орловский, президент Nival Online и генеральный продюсер проекта; сценарист Сергей Величко; а также креативный директор компании Александр Мишулин.

Лига и Империя

Большинство населенных островов в мире «Аллодов онлайн» принадлежит одному из двух государств (фракций) — Лиге или Империи. Между ними уже давно идет война. В самом начале игры предстоит выбрать, на чьей стороне выступить. Участвовать в междоусобице совсем необязательно, никто не

мешает прокачать персонажа до мало-мальски приличного уровня, зафрактовать корабль и отправиться исследовать астрал, подальше ото всех войн.

ИМАНУИЛ Как построено противостояние Лиги и Империи? Их сторонники постоянно сражаются друг с другом или стычки происходят лишь время от времени?



[Величко]

Противостояние Лиги и Империи — основной конфликт мира «Аллодов онлайн», как минимум наземной его части. Каждая из двух фракций представляет собой объединение трех рас. Две человеческие расы — канийцы и хадаганцы — являются доминирующими в своих фракциях. При этом каждая раса, с одной стороны, преследует свои цели в этой войне, а с другой — они объединены со своими союзниками общей идеей.

Лига, возглавляемая Канией, провозглашает личностную свободу. Империя же, ведомая Хадаганом, ставит общее благо превыше частного. Четкого деления на хороших и плохих тем не менее нет.

Мир «Аллодов» вообще во многом похож на наш мир — нам не хотелось делать нечто, оторванное от реалий, какими бы они ни были. Поэтому и при объяснении военных действий на аллодах аналогия с земными войнами вполне уместна. Есть две противоборствующие стороны. Каждая контролирует территорию своего государства. Есть граница между этими территориями, где конфликт достигает своего апогея. Это линия фронта, тут постоянно идут бои. И игрок сможет принять в них участие.

Кроме того, обе стороны ведут подрывную деятельность на вражеской территории. Игрок сможет поступить так же, как поступил бы в нашей реальности,

оказавшись в подобных обстоятельствах. Может сразаться с врагом, может уйти. Только от игрока зависит, что станет главным в его жизни: борьба с враждебной фракцией или мирное сосуществование. Наша же задача — сделать так, чтобы выбор был максимально широким.

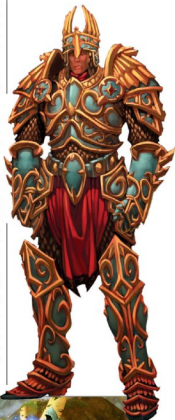
ИМАНУИЛ Какими противниками мы встретим в мире «Аллодов»?



[Мишулин]

В PvE противники — самые различные воинственно настроенные обитатели этого мира. Если учесть, что мир заполонили агрессивная магическая субстанция, то понятно, что воинственно настроено здесь почти все. Это всевозможная фауна аллодов, среди которой место нашлось и представителям нашей средневековой полосы, чуть измененным согласно стилистике мира (медведям, волкам, хищным белкам), и совсем уж фантастическим животным. Кстати, саблезубые белки будут не единственными «приспешниками» из оригинальной аллодовской трилогии — самые внимательные игроки наверняка уже заметили и других знакомых монстров на иллюстрациях.

ИМАНУИЛ Как построено взаимодействие игроков с удаленными аллодами?



✓ Сражение с нежитью на одном из лотерных в астрале островов. Березки, роняющие и... смертоносная боевая магия.



1 Старинный канийский замок: после разрушения Сармата его облюбовали твари астрала.

2 Новый житель замка — чудовище, проходящее у разработчиков под кодовым названием Вий (да-да, тот самый, из Гогаля). Бой с Вием проходит в несколько стадий. Вначале из провала в полу появляются щупальца монстра, которыми он начинает атаковать партию. Тех, кто вблизи, он бьет котьями, тех, кто вдали,

— ударом щупальца из-под пола. Когда твари наносят достаточно тяжелые повреждения, она вылезает из провала полностью и бой продолжается. Вий призывает скелетов, скелеты начинают открывать монстру глаза — герой, встретившийся с ним взглядом, погибает.

3 Задача рыцаря — танковать, то есть привлекать к себе внимание чудовища и принимать удары на мощную броню и щит, пока другие члены партии атакуют монстра.

4 Маг должен поливать Вия огнем и уничтожать всю нежить, которую призывает тварь.

5 Цель лучника — отыскать на теле Вия самые уязвимые точки и планомерно выпускать в них стрелы.

6 Дама в сетчатых колготках — участник партии, ей не удалось вовремя укрыться от последней волны нежити, призванной Вием.

ми? Так же, как исследование новых территорий в других MMORPG? То есть игрок долетает до нового аллода и после этого может в любой момент вернуться на него, например, через портал? Или система какая-то другая?



До изобретения астральных путешествий единственным способом путешествовать между аллодами были магические порталы. Они и сейчас активно используются для перемещения между островами, только не на каждом аллоде есть портал.

Кстати, мы условно разделили аллоды на собственно аллоды и на острова. Аллоды уже хорошо исследованы, искать их практически не требуется — они

временами меняют свое расположение в астрале, но не сильно. А астральные острова — это пока еще «непереваренные» астралом осколки Сармату, на которых нет Великих магов, вследствие чего эти острова полностью зависимы от хаотичной природы астрала. Они то появляются, то исчезают, постоянно меняют свое расположение.

При этом сам астрал — субстанция непостоянная, его карту составить не получится: постоянные бури и прочие аномалии делают повторную встречу с островом крайне сложной — не факт, что игроку удастся повторно выплыть на то самое место, и уж тем более не факт, что он застанет там этот остров.

На затерянных островах не нужно возвращаться. Нужно один раз прилететь, собрать все

бонусы и отправиться искать следующий остров. В итоге у каждого игрока или партии формируется свой, совершенно уникальный опыт астральных путешествий. Так что гайды и солишны удадутся составить только по небольшой части аллодов.

Один в поле

Свобода выбора — вещь, безусловно, замечательная, но не всегда нужная. К сожалению, многие разработчики этого не понимают. Взять Stuzis: прослепшая «песочница» понравилась далеко не всем. Многим игрокам жизненно необходимо, чтобы их брали за ручку, проводили по самым интересным местам, объясняли, что можно, а чего нельзя, показывали инте-

ресные, заранее обработанные картинки. Будучи предоставлены сами себе, они теряются, не знают, чем себя занять.

С онлайн-играми все точно так



же. Заметьте, среди самых популярных MMORPG нет ни одной, где можно было бы совершенно свободно менять расу, класс и играть с характеристиками персонажей как в голову взбредет. Все успешные MMO-тайтлы жестко ограничивают развитие персонажа, заостряя внимание на выработке тактики из перечня, заранее придуманного разработчиками.

Но при этом идея сделать игру миллиона возможностей не оставляет умы разработчиков. И это при том, что до сих пор непонятно, а нужен ли кому этот миллион.

ИМАНУИЛ Специализация персонажа раз и навсегда определяется характеристиками, выбранными в начале игры, или ее можно менять в процессе?



Игрок выбирает расу в самом начале, класс тоже определяется практически сразу. Изменить их впоследствии не получится. Вообще, раса — ключевая начальная выбор, он определяет не только фракцию, но и последующий выбор класса, так как у каждого народа свой набор игровых профессий. Поэтому, повторюсь, на этом уровне изменить своего персонажа будет нельзя. Однако есть возможность модифицировать персонажа в пределах его класса — например, игрок сам выбирает таланты.

ИМАНУИЛ Мир игры — целостный или разбит на инстансы? Если есть инстансы, то по какой системе они будут генерироваться — для нескольких партий сразу, для одной партии или еще как-то?



Мир, развалившийся после катастрофы на аллоды, сложно назвать целостным. А если серьезно, то основная часть игрового мира — единое целое, она существует постоянно — игроки видят друг друга.



Деньги, деньги...

ИМАНУИЛ У «Аллодов онлайн» беспрецедентно большой для России бюджет — \$12 млн. Давайте посчитаем. Предположим, коробочка с игрой будет стоить довольно дорого для России — долларов 40. Это значит, что для окупаемости вам нужно продать 300 тыс. копий. Возможно ли это в русскоговорящем секторе? Сколько пользователей вы планируете собрать в России?



Бюджет игры действительно беспрецедентен для России, причем не только для игровой индустрии, но и



вообще для отечественной индустрии развлечений. Но мы не собираемся покупать игру только за счет продажи коробок — как я уже говорил, основную часть денег мы будем зарабатывать в виде транзакций из игрового магазина. Поэтому нашей целью не являются продажа конкретного количества

коробок, хотя цифра в триста тысяч в России абсолютно реально, что мы не раз доказывали на примере наших собственных игр — те же Heroes of Might and Magic 5 продались только в России тиражом более 1 млн копий. В случае с «Аллодами онлайн» мы ожидаем не меньшего результата.

могут общаться и так далее. Инстансы в «Аллодах онлайн» тоже есть, мы вынесли в них различные экзотические приключения с необычными боссами и событиями. В зависимости от уровня контента они ориентированы на группу (партию) или на объединение групп (рейд).

ИМАНУИЛ Каков максимальный уровень развития персонажа? Как строится геймплей после достижения этого уровня, чем поддерживается интерес?



Пока мы не готовы называть арифметическую величину левел-капа. Да и, в принципе, просто цифра как таковая мало что даст — в WoW изначально максимальным был 60-й уровень, а в Guild Wars — 20-й, но значит ли это, что Guild Wars в три раза скучнее или короче WoW? Эти игры очень разные, и разные не только по миру или стилистике, у них разный геймплей, разный фокус. То есть отличий множество, причем более существенных, чем максимальный уровень.

По достижению максимального уровня занятия можно чем угодно — все зависит от склонностей конкретной игрока. Тем, кому

важны личностные достижения, могут бороться за обладание различными титулами на PvP-арене. Те, кому важна совместная игра с друзьями, могут ходить в рейды, сражаться в клановых войнах, развивать свое мастерство в крафтинге. Любопытствующие могут продолжать доделывать квесты, чтобы лучше узнать мир Сарнаут и отыскать ключи ко всем загадкам, и забираться в новые уголки глубокого астрала, чтобы исследовать аллоды. Контент дальних астральных островов практически неисчерпаем. Те же, кому интереснее всего победы над другими игроками, могутохотиться на астральные корабли и уводить их добычу, биться кланами, группами и один на один на арене. В общем, каждому найдется занятие по душе.

Финансовый вопрос

ИМАНУИЛ В пресс-релизе было сказано, что

«Аллоды онлайн» будут полностью бесплатными. Удастся ли удержать столь масштабную игру на плаву, если не будет постоянной подпитки в виде абонентской платы? Ведь поддержка серьезной MMORPG обходится довольно дорого.



Наоборот, мы уверены, что именно отказ от подписки обеспечит успех столь масштабной игре. Я вообще считаю, что в России подписка — это типичная бизнес-модель и что, вводя подписку, мы просто целепаемся за западные схемы, которые уже перестают работать даже там. В России они тем более не зарабатывают — ежемесячная плата за развлечения пока еще у нас не заложена ни в менталитете, ни в бюджете. Я говорю, разумеется, в масштабах всей страны, а не отдельно взятых регионов, потому что «Аллоды онлайн» — это тоже национальный масштаб. Создавая игру, мы разраба-



Викс забрал на пустую, заселенную ковалдами. Чтобы пройти не дорого, ему предстоит уничтожить немало местных обитателей.

тываем контент. Стоимость этого контента конечна, и дальше наша задача — лишь донести его до как можно большего количества игроков. Ведь чем больше народа будет пользоваться игрой, тем меньше будет стоимости разработки для каждого отдельно взятого игрока. Нам просто нужно найти способ вовлечь в игру как можно больше людей и за счет этого сделать ее фактически бесплатной для каждого. Ведь гораздо лучше и умнее зарабатывать с миллиона человек по доллару, чем с тысячи человек по тысяче долларов. Сумма от этого не изменится, а игра действительно становится доступной каждому.

Вопрос По какой схеме будет распространяться игра? One-Time-Pay, когда игрок платит лишь один раз за клиент и больше денег за него никто не требует? Или Free-to-Play, то есть вообще бесплатно? Если второй вариант, то за что будут собираться деньги — игровой контент, продажу внутриигровой валюты, рекламу, что-то еще?



Сам клиент игры будет бесплатным — приобретая коробку «Аллодов онлайн», геймер получает эквивалент стоимости коробки в игровой валюте на свой счет, которую может сразу же потратить в игровом магазине. После запуска игры и стабилизации первой

волны пользователей на наших серверах мы планируем распространять клиент вообще без ограничений — в частности, выложить его для свободного скачивания в интернете. То есть, когда мы говорим, что «Аллоды онлайн» — бесплатная игра, это действительно так, мы не лукавим.

Бизнес-модель у нас Free-to-Play. Мы понимаем, что пока у многих в России сформировалось предвзятое отношение к такой модели, и мы уже столкнулись с первой волной непонимания и даже страхах на нашем форуме после анонса. И это понятно: грустно признавать, но культура онлайн-игр в России сформировали пиратские сервера и браузерки. Однако именно сейчас это еще можно сломать — во-первых, она еще не застоялась, в глубине души все понимают, что, например, возможность персонажу за платного аккаунта убивать «бесплатника» и запрет обратного — это произвол. Равно как и необходимость постоянной гонки вооружений в браузерках.

Терпели это только потому, что не было другой альтернативы. Мы же хотим предоставить возможность бесплатно играть в качественную онлайн-игру на родном языке и без перекосов баланса в сторону кошелька. Сейчас, с бурным ростом онлайн-рынка, в

этот жанр приходит играть новые люди с незамутненным сознанием, которые видят в модели Free-to-Play только то, что она действительно собой представляет, а не грозные отблески прошлых несправедливостей. А ведь именно эта модель оптимальна и для игроков, и для разработчиков — особенно при правильном ее воплощении.

При Free-to-Play игрок сможет увидеть и полюбить больше людей. Причем в этом случае мы даем игроку возможность хорошо познакомиться с игрой прежде, чем он решит, тратить ли на нее деньги: ему не приходится принимать решение на основе короткого триала. Он сам решает, как играть, сколько времени и денег тратить на игру, не сворачивая с календарем, не горюет, что полмесяца подписки сгорело зря, потому что что-то сломался компьютер или пришлось уехать.

Но это, разумеется, хорошо только в том случае, если права «бесплатных» игроков не ограничиваются, если Free-to-Play модель реализована справедливо. Мы не будем ограничивать тех, кто захочет платить деньги. Поэтому у нас не будет медленной прокачки, как в *Ragnarok Online*, ограничения уровней, как в *Sword of the New World*, или уникальных вещей только для «избранных», как в *Dungeon Runners*.

Но при этом мы не забываем и про игроков, которым не хватает времени на игру. Взять, к примеру, меня: я человек достаточно занятой и не могу уделять тому же WoW столько времени, как, например, студенты или наши дизайнеры. В итоге я не могу играть наравне со среднестатистическим геймером и теряю целый пласт возможностей онлайн-мира — в частности, его социальную функцию. Я захожу в игру реже, а значит, и прокачиваюсь медленнее, мне приходится по-

стоянно играть с незнакомцами, что снижает фан от игры. И нас таких достаточно много — мы не можем настолько свободно распоряжаться своим временем, как этого требует онлайн.

Опять же, многим родителям хотелось бы поиграть в онлайн в одной партии со своими детьми, но они не успевают прокачаться из-за нехватки времени. В общем, несправедливо: или игра в онлайн, или взрослая, «серьезная» жизнь. А ведь можно внести в MMOG возможности для всех типов игроков, включая тех, кто слишком часто вынужден «отвлекаться» на офлайн. Поэтому в нашем случае формула влияния реальных денег на игровой процесс будет сведена к формуле «деньги-время», а не к «деньги-сила», как в браузерках.

Давайте будем совсем конкретными. Весь ассортимент нашего магазина будет представлен двумя большими категориями — fashion-вещи и покупка игрового времени за деньги в том или ином виде. То есть студенты и школьники смогут играть бесплатно, проводя больше времени в игре. А те, кто может заходить в игру только пару-тройку раз в неделю, не будут чувствовать себя ущемленными из-за того, что до собственного астрального корабля они добрались только через полгода игры: они смогут купить себе единовременные повышенные рейты и наравне с остальными постигать мир «Аллодов онлайн». При этом у бесплатных игроков баланс не замедленный, а выверенный, живой, а бонусные рейты действуют короткий промежуток времени и не перекашивают игровой баланс, как это случается в других играх с премиум-аккаунтами.



На этом наше первое знакомство с миром «Аллодов онлайн» заканчивается, но мы продолжаем пристально следить за игрой: информация о новых расах, заклинаниях и игровых локациях будет регулярно появляться на нашем DVD в разделе «Игра в онлайн».



Принимайте пасторальную картинку. Обратите внимание на горизонт: синие переломы — открытый астрал.

LINEAGE 2

1ST THRONE — THE KAMAEI

- **Жанр**
MMORPG
- **Издатель**
NCsoft
- **Разработчик**
NCsoft
- **Цена игры**
\$15/мес.
- **Скорость связи**
От 32 до 256 Kbit/s
- **Трафик**
От 3 до 12 Мб/ч
- **Сист. игры**
www.lineage2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 64 Мб видео

Сложно сказать, почему в России так любят Lineage 2. Главные англоязычные сервера Teon и Franz захвачены русскими кланами, наши игроки считаются одними из сильнейших, а их количество едва ли уступает числу русских фанатов World of Warcraft. Вероятно, одной из причин такой популярности являются частые обновления — с 2004 года вышло семь крупных аддонов, так называемых хроник. Недавний релиз 1st Throne — The Kamael еще больше расширил границы мира Аден, став крупнейшим дополнением в истории игры.

Возвращение в Аден

Главное, что добавил 1st Throne, — новая раса камаэль. Согласно легенде, камаэльцы по-

явились в Век Легенд и основали собственную культуру на Isle of Souls к западу от поселений темных эльфов. В отличие от пяти рас, созданных богами, они попали в Аден благодаря гигантам, которые рассчитывали с их помощью покорить другие народы. После поражения гигантов Isle of Souls был изолирован от остального мира огромной пространственной трещиной. Но по иронии судьбы именно боги помогли камаэльцам вернуться домой.

Сами изгнанники внешним видом напоминают темных эльфов, но имеют кроваво-красные глаза и одинокое крыло с левым плечом (второго крыла попросту нет). Единственный смысл жизни камаэльцев — смерть в бою, поэтому из классов им доступен только воин. В зависимости от пола можно выбрать следующие специализации: Berserker, Doombringer, Arbalester, Trickster, Soul Breaker, Soul Hound. По замыслу разработчиков, крылатые бойцы используют души поверженных врагов для усиления своих способностей и нанесения мощных атак. Так что они не просто воины, а в каком-то роде еще и некроманты.

PvP-равенство

Кроме начальной зоны — Isle of Souls — аддон добавил в игру две высокоуровневых территории: Hellbound и Isle of Prayer. Hellbound — одно из самых опасных мест в Адене, попасть в него можно, только отперев врата. Чтобы это сделать, игроки со всего сервера должны объеди-

нить усилия и собрать нужное количество ресурсов. Проход остается открытым ограниченное время, но его можно продлить, выполняя специальные квесты. Само же подполье чем-то напоминает катакомбы Ahn'Qiraj из World of Warcraft.

Isle of Prayer — локация для персонажей 78-80-го уровней, расположенная к востоку от Alligator Island. Это первая зона в истории Lineage 2, где появились инстансы. Если раньше игроки противоборствовавших кланов могли скрестить мечи в



Разработчики об игре

Балансируя на грани

Самая большая проблема при запуске крупного аддона — баланс. Ведь есть огромная игра, которую до этого многие месяцы и даже годы оттачивали буквально по миллиметру. А тут — бац, вливается новый контент, новые возможности, новые режимы... Все встает с ног на голову, приходится заново шифовать весь геймплей. В некоторых случаях нам кажется, что проще новую игру с нуля сделать, чем гармонично влить в уже существующий проект большой аддон. Это же не просто набор брони или оружия. Сложнее всего с новыми классами персонажей. Вот, например, мы сделали камаэльцев, но какое место они будут занимать в партии, в рейдах, в противостоянии фракций — все это выяснится только опытным путем, в процессе игры. Мы лишь сбалансировали новых героев по отношению к другим классам.

Одно крыло

Часто спрашивают, почему у камаэльцев всего одно крыло. Отвечаем. Камаэльцы — мистические существа, они очень долго жили в изоляции на Isle of Souls, их культура и умения не подвергались влиянию извне. Боги долго наблюдали за ними, перед тем как выпустить в Аден, и решили, что камаэльцы слишком сильны (видите, опять вопрос баланса). Посоветовавшись, боги срезали у камаэльцев одно крыло: если бы эти воины смогли летать, то завоевали бы весь материк. Но камаэльцы не будут бескрылыми вечно: как только они наладят дружеские отношения с другими расами и достаточно осязятся, у них отрастет второе крыло.



✓ Женский персонаж расы камаэль. Обратите внимание, что у него всего лишь одно крыло.



✓ Мужчины-камаэлы выглядят очень напыщенно. Настоящие бароны или графы.



✓ Сильно изменился интерфейс игры. Разработчики учли почти все пожелания игроков.

любом подземелье, то исследовать Dark Cloud Mansion и Crystal Caverns можно, не мешая друг другу. Именно в инстансах обитают самые сильные и хитрые монстры, для убийства некоторых боссов необходимы усилия целого рейда. Но игра стоит свеч, именно с боссов иногда падают артефакты класса S-Grade.

Кроме улучшенных доспехов и оружия в Kamael появились два совершенно новых вида экипировки — волшебные браслеты (лидеры кланов носят их на левой руке, остальные игроки — на правой) и, как это ни странно звучит, майки, чуть-чуть повышающие защиту персонажа.

Помимо этого, наконец-то доработали интерфейс. Радар, как и в большинстве современных MMO RPG, теперь отображает всех монстров и NPC, находящихся неподалеку от персонажа, и подсвечивает рельеф местности (напомним, что раньше вместо рельефа выводился просто черный фон).

Новая раса, высокоуровневый контент и улучшенные комплекты брони, безусловно, будут интересны всем — как начинающим, так и играющим в LA 2 не первый год. А вот видоизмененный PvP смогут оценить в основном ветераны игры: во-первых, раз в две недели теперь проводятся осады замков, во-вторых, появилась возможность сразиться за крепости в самых различных локациях.



Lineage 2: 1st Throne — The Kamael — не только самое масштабное, но и самое сбалансированное дополнение для игры. С появлением новой расы и стартовой локацией на начальных уровнях всегда можно встретить толпы народа. Поэтому если в Lineage 2 вы новичок или раньше играли и теперь подумываете о возвращении, сейчас для этого самое время. ■

Kamael Plus

Не успев выйти 1st Throne: The Kamael, как NCsoft анонсировала очередное обновление Kamael Plus. Так и хочется назвать его работой над ошибками, но это было бы не совсем верно: The Kamael и без того прекрасно сбалансирован, видимо, NCsoft решили довести аддон буквально до совершенства. Вот лишь некоторые из заявленных новшеств:

- Максимальный уровень главных персонажей вырастет до 85;
- При достижении 80-го уровня саб-классом он получит возможность трансформироваться в божественного героя;
- Локация Hellbound будет доработана, в ней появится новый рейдовый босс;
- Disneyland заселят монстры и NPC. Игроки смогут четыре раза в день наведываться на этот остров и участвовать в увеселительных мероприятиях;
- Герои смогут обновить свой арсенал оружием ранга S80 (с приставкой Icarus). Это самые мощные инструменты разрушения в мире Lineage 2;
- Едкое животное Black Wolf, достигшее 70-го уровня, может быть превращено в Craig Wolf.



Маленькие питомцы, такие как Baby Buffalo, Kookabura и Cougar, также эволюционируют, достигнув 55-го уровня. При этом владельцы смогут обновить экипировку на своих любимцах;

- Для политиков кланов откроется возможность сменить черного волка на белого, что будет указывать на их статус;
- Если долго не кормить пета, он перестанет слушаться хозяина;
- Появятся новые высокоуровневые способности и заклинания, среди которых Dread Pull, Expose Weak Point, Eva's Will, Pain of Shillien, Sonic Cyclone, Insanity Crusher, Golem Armor, Vampiric Mist. Некоторые текущие навыки также будут улучшены;
- В игру будут добавлены 22 новых квеста;
- Участвовать в осадах замков смогут только кланы уровнем не ниже пятого.

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый масштабный и при этом прекрасно сбалансированный аддон для Lineage 2. К тому же ориентированный на все уровни персонажей.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0
 ★★★★★★★★★★ 7.0
 ★★★★★★★★★★ 9.0
 ★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



MANGA FIGHTER

Большеглазые убийцы

Несмотря на то, что разработчики позиционируют свой проект как онлайн-овый файтинг, на деле это чистокровный экшен от третьего лица с анимешными замашками. Приставка Manga в названии неспроста. Все персонажи и антураж выполнены именно в стилистике аниме, причем с откровенно кавальным уклоном. То есть все герои с гротескно большими головами, огромными глазами; ручки и ножки им перебирают как маленькие дети (в аниме этот стиль называется чиби), а все элементы декора вычурно яркие, максимально сочных оттенков.

Действие игры происходит на нескольких относительно небольших аренах. Выбор персонажа (перечень достаточно велик: несколько видов инопланетян, уральских мишки, забавные коты, злые девушки-школьницы и воинственного вида подростки) и определившись с ареной, вы оказываетесь на поле боя. Тут уж лучше не зевать. События разворачиваются стремительно: враде только-только отбежал от респауна и уже получаешь пулю промеж огромных глаз.

Чтобы одержать верх над врагом, нужно тщательно изучать каждую локацию. Вот здесь есть нычка, в которой можно спрятаться и подстеречь пробегающего мимо оппонента. А там — удобный лифт, позволяющий забраться на самую верхотуру и снайперить. Еще где-то — удобные батуты для распыла, при помощи которых удобно удирать от врагов, когда здоровье пошатнулось. Враде бы дизайны большинства арен незамысловаты, но прекрасно продуманы и хорошо запоминаются.

Помимо простого дефмача в Manga Fighter предусмотрено еще несколько режимов игры. Можно выступить в командной

схватке (раунд заканчивается либо по истечении определенного времени, либо когда одна из команд наберет определенное число очков), попробовать себя в роли телехранителя (необходимо защищать VIP-игрока, пламенный привет Counter-Strike) или сыграть в местный аналог CTF, только вместо флага нужно захватывать кристалл и не тащить его на базу, а удерживать максимально долгое время.

Удивительная особенность командных режимов — они совершенно не располагают к игре в одиночку. В том же Rakion или даже Unreal Tournament частенько складывается ситуация, когда команда разбредается по карте и игроки, вместо того чтобы дружно штурмовать вражеские бастионы, сражаются в обыкновенный дефмач. В Manga Fighter этот фокус не проходит, здесь одиночку сразу ставят на место метким выстрелом в голову, да и очки по итогам раунда начисляются команде в целом: проигравшая сторона не получает ничью.

А очки здесь ой как нужны. Именно на них покупаются различные бонусы для оружия, стильная одежда для героев, уникальные и очень забавные скиллы (активируются скилкартами, которые раскидываются по слотам). Собственно, все очарование Manga Fighter базируется именно на дополнительных возможностях персонажа, приобретаемых за набранные в сражении очки. Всевоможные мины в виде глазастых каракатиц, выпускающих струю едкого секрета и ограничивающих пол зрения врага; подлины, инвертирующие противнику управление; потрясающая возможность нажатием всего одной кнопки превратиться в огромного, но от этого не менее симпатичного монстра или, напротив, стать крошечным и с легкостью уворачиваться от вражеских пуль. Без всего этого игра была бы откровенной пустышкой.

О грустном

Но не спешите радоваться — игра далеко не идеальная. Графика, например, просто ужасная. Хочется сказать, что она устарела года на три-четыре, но дело даже не в этом. Просто дизайнерам урунов было явно далеко до профессионалов. Продуманная структура локаций наполнена убитыми косыми углами строений и грубыми переходами покрывающих их текстур. Яркие краски не спасают. Да и анимация персонажей (моделки которых, к слову, сделаны очень здорово) могла бы быть куда лучше. По мере того как вступившиеся, вопрос «как в это вообще можно играть?» сменяется другим: почему пожалели денег на моделиров и дизайнеров урунов?

Впрочем, несмотря на убогость графики, Manga Fighter умудряется так зацепить за живое. После трех-четырех раундов к графике немного привыкаешь, а анимация не кажется такой уж кошмарной. Кстати, в Manga Fighter стоит сыграть хотя бы ради того, чтобы посмотреть, как умирают герои. Сразу вспоминается история про актера, которого по сценарию убивали в первые же минуты представления, и чтобы продлить свое пребывание на сцене, он умирал долгие десять минут. Вот только в Manga Fighter все эти крикливые очки к месту и здорово оживляют геймплей. Главный же стимул продолжать игру — очень хочется открыть все доступные скиллы и посмотреть, что же еще раздается войн на арене персонаж, в кого он превратится на сей раз, в какую ловушку заманит врага.

К сожалению, на исследование всех возможностей уходит от силы полторы недели расслабленного геймплея. Когда же у Manga Fighter заканчиваются сюрпризы, она, увы, превращается в примитивную, нудную, да еще и некрасивую игру. Очарование рассеивается. Но кто сказал, что неделя веселья — это плохо? ■

- Жанр: Онлайн-овый экшен
- Модель: OnNet USA
- Разработчик: OnNet Korea
- Цена игры: Бесплатная
- Скорость связи: От 128 до 256 Кбит/с
- Тройки: От 3 до 11 МГц
- Сайт игры: <http://mangafighter.gamescampen.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Развитие онлайн-овых игр идет на удивление однокло. Есть несколько онлайн-овых экшенов от первого лица вроде Battlefield 2 или WarRock, немного стратегий по типу Massive Assault, совсем чуть-чуть тактик наподобие Navy Field и файтингов в духе Kwonho. Львиная же доля проектов относится к жанру MMORPG. Экшенов же от третьего лица среди MMOG на сегодняшний день по сути всего два: Rakion: Chaos Force от Softnyx и Fury от Auran.

Вот только Rakion, при всей своей самобытности, уже давно наделен, да и возраст игры дает о себе знать. Судьба же Fury после безвременной кончины Auran и вовсе туманна: игроки массово уходят из нее.

И тут неожиданно (анонс состоялся всего за два месяца до начала бета-теста) на свет проклюнулся Manga Fighter от компании OnNet, известной на азиатском рынке своими небольшими, но увлекательными MMORPG.



Несмотря на примитивную графику, необычных дизайнерских находок в игре довольно много.

ДОЖДАЛИСЬ?

Если бы не убогая графика, Manga Fighter мог бы удивить на долгие месяцы, как это в свое время случилось, скажем, у Rakion. Впрочем, неделю, проведенную в игре, вы вряд ли забудете. На большее у игры силенок, увы, не хватает.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ



METIN 2

- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- G4Box
- Разработчик
- Your Entertainment
- Silverbirch Studios, Inc.
- Цена игры
- Бесплатная
- Скорость скачивания
- От 64 до 128 Мбит/с
- Трафик
- От 2 до 5 Мб/ч
- Сайт игры
- www.metin2.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
желательно:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Компьютерные игры как де-факто. Чтобы на них обратили внимание, им совсем необязательно блистать сказочной красотой, достаточно быть просто симпатичными, иметь хоть какую-то изюминку, отличающую от других, и геймеры, как истинные кавалеры, заметят, возможно, даже оценят по достоинству. Но что делать, когда ни сказочной красоты, ни симпатичности, ни даже изюминки нет?

Нашествие буллыжников

По преданию давным-давно, когда вековые дубы были маленькими росточками, все земли входили в состав одного-единственного королевства. Его жители не знали ни войн, ни болезней. Но потом случилось неприятное — из космоса прилетел огромный метеор метин. Сам по себе он был не очень большим, поэтому

природный катаклизм случился, но не глобальный. К сожалению, космический гость оказался своеобразным биологическим оружием — он начал рассасываться на составляющие и трансформироваться в различных монстров, а заодно выбросил в атмосферу некий инородный магический реагент, который заразил большую часть человечества. Жители начали превращаться в нежить.

Поначалу люди еще как-то справлялись с напастью, селились замкнутыми общинами (которые превратились в небольших королевств), никого к себе не подпускали, но потом на планету начали сыпаться все новые и новые метеориты, и сдерживать врага стало очень непросто. К тому же теоретики подлживали за счет энергии Земли. Тут-то и настала пора вмешаться в неравную главному герою, объединить три королевства и выступить с войной против вражеских полчищ.

К сожалению, довольно необычный сюжет — чуть ли не единственное достоинство игры. Неприятности начинаются прямо с меню выбора персонажа. Оказывается, для главного героя можно определить только имя, класс и пол, все остальные параметры компьютер сгенерирует самостоятельно. Из классов доступны:

Warrior — воин, суровый и отважный. Имеет две специализации, одна из которых позволяет наносить сильные удары, другая — уметь защищаться от ударов противника;

Sura — атакое демоническое отродье, на питомом уровне можно выбрать специализацию — магию или рукопашный бой;

Assassin — классический для MMORPG наемник, повзрослев, становится либо мастером кинжалов, либо лучником;

Mage — прирожденный колдун; может запросто высечь из пальца искру или наслать на деревню ледяной смерч. Вот только с физическим развитием магу не повезло: тело у него довольно хрупкое и может рассыпаться от одного меткого удара воина. Из специализаций магу доступны силы природы и мощь пламени.

Что ж, имя ввели, класс подобрали, даже пол изменили хирургическим путем. Пора отправляться за приключениями!

Приключения по-метински

Место, где рождается новый игрок, зависит от выбранного в начале королевства: Милгаард, Дендера или Листмис. Разницы между ними, правда, нет практически никакой. Во всех случаях герой появляется рядом с невзрачным городком, за оклицей бегают стаи волков, на которых можно накопить хоть какой-то эксприенс; куда-то в поля струится дорога. Опытный игрок сразу свернет в сторону селения, предвкушая интересные задания и достойные награды. Но взору его предстанет лишь несколько «картонных» зданий и кучка унылых NPC, предлагающих не менее унылые квесты.

Самое жгущее, что за выполнение всех заданий выдают смешотворно малое вознаграждение (обычно в денежном эквиваленте). Даже чтобы накопить денег на простенькие бабки, придется выполнить порядя 5-6 квестов. Стимула проходить задания ровным счетом никакого: ту же сумму можно выбрать из волков за куда меньшее время. И чем дальше игрок продвигается по сюжетной линии, тем бесполезней становится квесты: неудивительно, что большинство игроков перестает обращать на них внимания и перекладывается на сражения с монстрами.

На первых порах единственный доступный прием для всех классов — рубить противников в ближнем бою. Маг делает это с помощью веера, у воина и суры на

такой случай припасены острые мечи, наемник же умело орудует двумя кинжалами. По мере развития персонаж приобретает новые способности (с полным списком можно ознакомиться на закладке Skills), но, к сожалению, их уступающее мало, да и каких-то новых тактик боя они не прибавляют.

Монстры всегда нападают по трою: герой, скруженный сразу тремя противниками, напоминает шлопского монаха: размахивая руками и ногами, он отшивает оплеухи всем сразу. Поначалу это выглядит забавно, но, как и квесты, очень быстро надоедает — убивать тысячного по счету врага одним и тем же способом крайне скучно.

Некоторое оживление в геймплей этого походки в подземелье. Это единственное место в игре (не считая PvP-режима), которое требует слаженной групповой игры: монстры здесь очень агрессивные и мускулистые. Впрочем, прокачав персонажа до 50-го уровня, можно и по подземельям путешествовать в гордом одиночестве.

Чтобы не сойти с ума от скуки, геймеры во всю пользуются хаками, ботами и прочими средствами для автоматической прокачки. И их можно понять: это viszont хоть какое-то разнообразие, да еще и администрация не особо спешит наказывать злобных читеров.

Так ради чего же играть в Metin 2? Удивительно, что при всей убогости прокачки, нелепости монстров и просто уступающей квестовой сетке у игры вполне приличная репутация (королевство против королевства). Нет, даже идеально выверенного противостояния в духе Guild Wars, конечно, не стоит, но в целом — очень даже неплохо. Однако нормально выступить против королевства врагов получится лишь у высокоуровневых героев. Вот и носятся несчастные геймеры по миру игры, стараясь поскорее довести своих персонажей до максимума и получить такти от игры хоть какое-то удовольствие. Но стоит ли это несколько недель непрерывных мушкетеров? Мы сильно сомневаемся. ■



✓ Волки 1-го, 3-го и 5-го уровней на вид совершенно одинаковы. Так как нападают они снайперской ставой, важно не ошибиться в выборе цели.

ДОЖДАЛИСЬ?

В Metin 2 стоит играть только в том случае, если вы законченный фанат гильдийских войн и во всех других MMORPG их уже играли.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★★★★ 4.0
- ★★★★★★★★ 4.0
- ★★★★★★★★ 4.0
- ★★★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

4.0

ПЛОХО



PIRATES OF THE BURNING SEA

- Жанр: MMORPG
- Издатель: Sony Online Entertainment
- Издатель в России: Акелла онлайн
- Разработчик: Flying Lab Software
- Цена игры: \$15/мес
- Скорость связи: от 64 до 256 Кбит/с
- Трафик: от 3 до 16 Мб/ч
- Сайт игры: www.burningsea.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
1.5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
Желательно:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Морская тематика потихоньку набирает популярность среди разработчиков онлайн-овых игр. Полтора года назад вышла азартная *Voyage Century*, потом была «Пиратия онлайн», совсем недавно на свет появились голливудский детеныш *Pirates of the Caribbean Online*. Но ни одна из этих игр не содержала в себе ни настоящих корабельных баталий, ни приключений по Стивенсону. Так что все внимание любителей пиратской тематики было приковано к *Pirates of the Burning Sea* (в русском издании — «Корсары онлайн») — амбициозному проекту, который давно прозвали «EVE Online на воде».

Как закалялась сталь

Путь от старта до релиза для Flying Lab выдался нелегкий. Когда в 2002 году компания приступила к созданию онлайн-овой игры про пиратов, она и не рассчитывала на что-то грандиозное. Это должна была быть довольно простая морская сага, с

красочными боями и двумя десятками портовых городов (навигация в них осуществлялась при помощи меню). Разработчики были полны энтузиазма и планировали закончить *Pirates of the Burning Sea* к 2004 году. Но чем дальше Flying Lab работала над своим проектом, тем больше у них появлялось новых идей. В конце концов авторы решили, что вполне могут создать хитовую MMORPG: выбрали бюджет, удвоили штат сотрудников и остановили работу над другой своей игрой — RPG *Delta Green*. Все их силы теперь были направлены на один проект.

В процессе разработки многое вещи менялись кардинально. Когда было решено добавить в игру аватаров (до этого предполагалось, что главным героем будет, как это ни странно, корабль), понадобился год на рисование моделек и анимацию. Потом компания воспользовалась совершенно новой технологией анимации, отправив в корзину все предыдущие наработки. В общем, практически с нуля игру переписывали как минимум три раза, полностью менялась боевая система, квестовая сетка, принципы взаимодействия персонажа с окружением... В результате дата релиза постоянно откладывалась, а бета-тестирование так и вовсе стало самым длинным за всю историю онлайн-овых игр: с декабря 2005-го по январь 2008-го.

Карибы

Действие игры происходит в 1720 году, в самый расцвет пиратства в Карибском море, спустя 13 лет после окончания войны между Францией, Испанией, Великобританией и Данией. Представители крупнейших европейских держав подписали мирный договор, и теперь тысячи матросов скучают без дела в портах.

Отличный момент для вольного капитана сколотить верную команду и отправиться на поиски приключений. Именно этим и предстоит заняться игрокам.

Путешествие по Карибскому морю начинается с короткого туториала, во время него корабль нашего героя атакуют пираты. Как оказывается позже, они сохотятся за картой сокровищ: волею случая она попадает в наши цепкие руки, самое время сбросить тельняшку, надеть капитанскую треуголку и отправиться за сокровищами.

За первые десять минут игра научит бороться на шлагах, управлять кораблем, собирать трофеи с поля боя и уходить в открытое море. То есть всему, на что у реальных моряков уходят годы упорного труда. После отражения атаки невоспеченный гроза морей попадает в небольшой городок, с этого момента он предоставлен только самому себе.

Хотя это MMORPG-сообщество выступает против системы инстансов, Flying Lab выбрала легкий путь. Загрузки будут подстерегать игроков повсюду: во время высадки в порту, при заходе в любой дом, во время стычек на море, при abordажках, при заходе в квестовые локации. Надпись Loading появляется всего на несколько секунд, но ставит жирный крест на ощущении целостного мира.

Если открыть карту, то можно увидеть побережье Америки, на котором вдоль Карибского моря расположились более 80 портов. Белых пятен на ней нет, можно посмотреть названия и описа-

ния каждого города, какой стране они принадлежат, узнать, какие товары там производятся. Разработчики схлестнули и далеко не все места сделали уникальными. По ходу путешествия с удивлением замечаешь, что некоторые порты одних государств похожи на порты других как две капли воды (авторы шитрили — одинаковые порты разнесены на приличное расстояние).

От клонирования пострадали не только портовые города, но и многие квестовые локации. Если в начале игры джунгли и древние лабиринты изучать очень интересно, то во второй, десятый, сотый раз они навевают смертную тоску. В повторюющихся квестовых инстансах меняются только NPC и местонахождение ключевых предметов. Разработчики клянутся и божатся, что в ближайшее время исправят недоработку патчами, но пока все именно так.

Графика, увы, тоже подкачала. Нет, к кораблям никаких претензий — они прекрасны, но вот все остальное на их фоне смотрится, мягко говоря, невыразительно. При первом же заходе в порт вы почувствуете, как бы это мягко выразить, некую стерильность окружения. Дома по-



Гардероб, из которого можно выбирать одежду для своего персонажа, зависит от фракции. Испанцам и пиратам доступны разные кафтаны.

хожи на картонные коробки: делайте ровно столько, чтобы можно было отличить торговую палатку от мэрии. Улицы немного оживляют скрипящие сценки: в пиратском порту хулиган тащит на плече сопротивляющуюся красотку, в переулке играют музыканты, а на рыночной площади носится обезьянка, высматривая, у кого бы прикарманить яблоко. Но странное дело — все эти сценки смотрятся оторванными от окружения, они не вписываются в общую атмосферу.

Ситуация усугубляется тем, что игрока повсюду окружают невидимые стены. Нельзя прыгнуть с причала, забраться на камень у ворот города, подняться по лестнице или на веранду — капитан, словно бессиловой калек, будет упираться носом в воздух и даже не подумает подпрыгнуть или хотя бы поднять ногу.

Время суток в городах не меняется — в Marsh Harbor всегда день, в порту Barica — ночь. А где же сумерки и предвечерние часы? Неужели в 1720 году время над Карибами остановилось? Если выйти в открытое море и посмотреть на земной ландшафт с палубы корабля, от вида зеленой камы, именуемой лесом, можно и вовсе потерять дар речи. Лес выглядит куда лучше в играх пещерно-истинной давности. Учитывая, что в квестовых локациях природа выглядит вполне сносно, непонятно, что мешало доработать ее на глобальной карте. Впрочем, большую часть времени капитан будет проводить в море и материю графических ужасов не увидит. Водная же гладь не подкачала: легкие барашки на воде в спокойную погоду, грозные волны в штормовый ветер...

Путешествие между городами максимально упрощено. Кнопками A-D можно развернуть корабль в нужную сторону, а с помощью W-S — поднимать и опускать паруса. На скорость влияет ветер, который по закону Мерфи имеет привычку все время дуть в лоб. Время на глобальной карте значительно ускорено, поэтому создается впечатление, что мы управляем не многотонной машиной, а моторным катером. Встречные суда проскакивают со свистом, а путь между соседними портами занимает не больше двух минут. Но чтобы из одного конца карты попасть в другой, все равно приходится ждать около часа — Карибский бассейн очень большой.

Летучие голландцы

Завершая разговор о недостатках игры, нельзя не упомянуть квесты. В каждом порту нас ждут десятки заданий. Но вместо

того, чтобы заниматься поисками сокровищ или выслеживать в бескрайнем море «Летучий голландец», нас телепортуют прямо в квестовые локации, где остается только отобрать сундук у плохих парней или потопить вражескую посудию.

С разнообразием квестов, правда, все в порядке. Здесь есть все, чем богаты книги и фильмы про пиратов: дуэли на шлагах, транспортировка ценных грузов, escort высокоставленных чиновников, переговоры, прорывы блокад, расследования, интриги, мистика и много чего еще. Разработчики даже добавили каждой нации эпическую сюжетную линию, которая начинается в самом начале игры и через самые невероятные добры введет к 50-му уровню. Но мгновенные перемещения от квеста к квесту портят всю картину: подобный подход можно было бы пропустить однопользовательской игрой, но когда вас кидают с локации на локацию в MMORPG, это начинает бесить.

И даю если бы миссии приходилось проходить слаженной партией. Смысла объединяться у игроков практически нет. Освоив базовые тактические приемы, можно в гордом одиночестве топить корабли противников на 20 уровней выше себя. Этим в общем-то все и занимаемся в процессе прокачки. За «жирных» NPC и опыта дают куда больше, и товар в их трюмах дороже.

Сами корабли выполнены просто прекрасно. Каждая модель проработана до мельчайших деталей (рифты, гребтиселы, гижи, гакоборт, бонеты) и сделана по чертежам реальных судов. Всего в игре около 50 уникальных кораблей, большинство из которых представлено в пяти вариациях: Stripped (торговый вариант без единой пушки), Courier (легкий и быстрый), Heavy (военная модель с мощной броней), Sloop (нечто среднее между Courier и Heavy) и

Mastercraft (самый дорогой и мощный). Каждый корабль имеет множество параметров: скорость, маневренность, количество пушек, стойкость брони, корпус, парусов, численность команды, вместительность трюма и даже дальность обзора. Универсальных судов, которые и стреляют больно, и скользят по водной глади шустро, и разворачиваются за несколько секунд, нет. Например, Colossal Ships — огромные 100-пушечные плавучие крепости — настолько неповоротливы, что, несмотря на свою мощь, без сопровождения могут оказаться легкой добычей для маленькой стаи пиратов.

Один из самых важных параметров — прочность корабля. Он показывает, сколько раз игрок может терять свою посудию перед тем, как она окончательно отправится на дно. Каждый раз, когда враги уничтожают или захватывают судно, оно чудесным образом появляется в ближайшем порту, а запас прочности уменьшается на единицу. Чем меньше корабль, тем больше у него запас прочности. Когда этот показатель достигнет нуля, придется покупать новую шхуну или пересаживаться на бесплатное тихоходное корыто.

Пираты — единственный класс в игре, который может захватывать чужие корабли, для этого им даже не придется расставаться со своей шхуной, достаточно отправить трюфлей в порт. Именно поэтому им нет смысла тратить деньги на покупку дорогостоящих кораблей: можно колотить банду, напасть на одинокого путешественника или торговца и отобрать у него все ценное, включая фамильный фрегат. Правда, у такого метода наживы есть два серьезных недостатка — у захваченного корабля прочность будет равна единице, то есть прослужит он лишь до первой гибели, а сам пират объявляется вне закона (KoS — Kill on Sight) и любой игрок может атаковать его даже в нейтральных водах.

Пушечный оркестр

Морские сражения — вот ради чего приходят и остаются в PoBBS. Атаковать других игроков в любой точке карты не получится (если только это не пират с флагом KoS). Делать это можно только рядом с портами, находясь в состоянии конфликта с любимым государством. Например, если французы решили штурмовать испанский город, вокруг него образуется PvP-зона и капитаны обеих держав могут нападать друг на друга, а какие-нибудь англичане — не могут. Пираты, как им и положено, могут убивать всех подряд, не дожидаясь государственных разборок.

В отличие от EVE Online, с которой многие сравнивают PoBBS, схватки здесь более аркадные, а исход зависит не столько от типа и оснащенности корабля, сколько от умения им управлять и от выбранных навыков. Опытный капитан на маленьком суденышке вполне способен потопить фрегат, воспользовавшись преимуществами в скорости и маневренности, уничтожив сначала парус, затем команду и в конце взяв врага на абордаж. Главным помощником/врагом является ветер. Он оказывает огромное влияние на исход сражения, так как многие крупные корабли против ветра ползут со скоростью черепахи, а разворачиваются еще медленнее. Необходимо знать слабые стороны каждого судна, понимать, с какой стороны к нему лучше зайти. Лезть на шлюпе под бок линкору о 50 орудий смерти подробно.

Любой корабль имеет запас брони в четырех основных точках: по двум бортам, на носу и на корме. Только когда ядра пробивают в броне достаточную брешь, начинает страдать корпус. Поэтому, чтобы быстрее добраться до остова и потопить судно, нужно стараться попадать по одной и той же стороне корабля, а не «отщипывать» по чуть-чуть с разных



Главная задача в морских сражениях — развернуть борт своего корабля так, чтобы дать залп по цели максимальным количеством ядер и при этом не подставиться самому.



Одна из наземных схваток, в которой капитан Эль-Моро пытается осадить от пиратов небольшой поселок. Очко Reinforcements показывает, что подкрепление можно вызвать еще два раза.

Кем быть?

Карьера персонажа начинается с выбора фракции, за которую он будет воевать. Можно встать на сторону французов, испанцев или британцев, а можно присоединиться к пиратской братии. Особых различий между нациями нет — корабли одинаковые, расовых бонусов тоже не наблюдается. Представители разных стран стартуют в разных портах.

Игровой мир в точности воспроизводит бассейн Карибского моря XVIII века: например, здесь можно найти прославленный Порт-Ройаль и Тортугу, приют для всех джентльменов удачи. Выбирая сторону, следует учитывать один важный момент — на французском севере 70% населения играет за Францию, на английском севере полно британцев. Пиратов везде хватает, так что работы для охотников за головами будет невпроворот. Став под знамена выбранного государства, игроки могут сразу выбрать карьерный путь:

Свободный торговец — лучший вариант для тех, кто мечтает сколотить состояние строительством и перевозкой грузов. Сила торговца не в количестве

пушек, а в скорости его кораблей и вместительном трюме.

Морской офицер — капитан, состоящий на службе правительства. Государство обеспечивает его крупнейшими кораблями, требуя взамен лишь защищать родные порты от нападков врагов.

Капер — вольный мореплаватель, который, хоть и путешествует под флагом своей страны, но не подчиняется ничьим приказам. Он имеет официальное разрешение грабить и убивать всех, кто может представлять опасность для родного государства, поэтому противники называют каперов пиратами, а союзники — охотниками на пиратов.

Пираты — они и в Африке пираты. У джентльменов удачи нет хозяев — они могут нападать, грабить и убивать всех, кто попадется им на пути.

Хотя большую часть времени придется проводить в плаваниях, каждый раз, высадившись в порту или взяв корабль на абордаж, вы сможете увидеть своего персонажа. Внешность определяется в самом начале игры, разнообразием настроек PoBBS едва ли не пре-



восходит City of Heroes. За подбором причесок, шип, кафтанов, перчаток и сапог можно провести не один час. Все части одежды разрешено перекрашивать, можно добавить к ним различные аксессуары (пирату, например, посадить погугая на плечо), а к некоторым — еще и особый стиль (хитросплетение кружев на манжетах).

Конечно, внешний вид никак не влияет на параметры и силу героя — он лишь отражает индивидуальность. Внешность в процессе игры можно немного менять: подстричь в припортовой парикмахерской, купить у портного новый кафтан. Некоторые модные вещицы выдают в качестве награды

за квесты, другие удается обнаружить в трюмах вражеских кораблей. Вот только сделать себе пластическую операцию не получится, так что к выбору лица и телосложения лучше относиться со всей серьезностью.

Несмотря на уровневую систему прокачки, Level Up не повышает характеристики капитана. У персонажей 1-го и 50-го уровня одинаковое количество здоровья, хотя более опытный герой способен освоить куда больше навыков и управлять крупными кораблями. Всего в игре 18 веток способностей, по 5 умений в каждой. Некоторые из них развивают фехтование, другие — морские таланты.

Дело можно ускорить, если подобрать правильный комплект боеприпасов. Всего в игре 12 типов амуниции, начиная с ищальни и обычных ядер и заканчивая горючей смесью. Кроме того, подплыв на близкую дистанцию, можно перебросить на вражеский корабль крюк и взять его на абордаж. В этом случае действие игры перемещается на палубу захвачиваемого судна и игрокам придется показать класс в фехтовании.

Независимо от того, сколько на судне членов команды, одновременно в бою могут участвовать не более 20 матросов с каждой стороны. Капитан способен до пяти раз вызвать подкрепление, если, конечно, у него на это хватает людей. Схватка прекращается, когда умирает капитан или гибнет команда. Абордажные схватки позволяют быстрее закончить бой и получить все содержимое трюма, а не только те останки, что всплывают на поверхность с затонувшего судна.

В морских сражениях нередко случаются неприятные сюрпризы. Нападешь на, казалось бы, безобидного испанского торговца, готовишься потопить его корабль, и тут откуда ни возьмись появляется испанская армада. Дело в том, что на глобальной карте отмечаются места

битв и в течение 40 секунд после начала сражения к участникам могут присоединиться другие суда. Из-за этого морские батальоны напоминают русскую ружлетку — никогда не знаешь, чего ожидать от очередного сражения.

Чтобы владеть жизнью кораблей была малыной не казалось, разработчики жестко ограничили возможность удрать с поля боя. Каждый раз, когда вы надумаете сбиться от противников, вы гарантированно теряете 1 очко прочности. Так что, если подловили враги, волей-неволей приходится принимать бой — лучше потерять корабль в бою, чем при позорном бегстве.

Школа фехтования

Бои на шпагах куда менее зрелищны, чем морские баталии. Вспомните, как фехтовал Джек Воробей в «Пиратах Карибского моря» и что вытворял со шпагой доктор Ливси в мультфильме «Остров сокровищ»? Вспомнили? А теперь забудьте! Вместо ловких выпадов мышкой в PoBBS придется тощилать жать по очереди на горячие клавиши, выбирая очередной спецудар. Боевая система, которая давно зарекомендовала себя в EverQuest-клонах, в «Корсарках» смотрится до-

вольно скучно. Не пристало последователям Билли Бонса являть тактику шпагой в соперника и тут же уходить в глухую оборону.

Разработчики потащились развить сонную динамику тактики, наделив аватаров двумя дополнительными характеристиками: балансом и инициативой. Баланс в начале боя всегда равен 100%, и в этом состоянии персонаж всегда готов к вражеским атакам, с легкостью уклоняется от выпадов. Но стоит подловить героя на хитрый приемчик, как зеленая полоска баланса уменьшается — и тут же снижается ловкость персонажа.

Инициатива же растет в результате использования специальных приемов. Набрал ее в достаточном количестве, можно обрушить на удивленного врага настоящее комбо из ударов. В прицеле, вся тактика боев на шпагах заключается в том, чтобы сбить баланс противников одним ударом, а затем прикончить супостатов другим.

Какие способности доступны при абордажных и наземных схватках, зависит от того, какой стиль боя выбран. Всего их три:

Фехтование — использование рапиры для быстрых и точных выпадов.

Флорентийский бой — комбинации короткого меча и кинжала, значительно повышает защитные навыки персонажа. Мастера этого стиля парировать атаки, коварно выжидая подходящего момента, чтобы нанести роковой удар.

Грязная драка — любимый метод пиратов. Те, кто выбирают этот путь, не гнушаются любых средств и могут запросто швыр-



Пираты обычно нападают стаями. В этом случае их всего двое, но бой все равно неравный: офицер только первого уровня, да и корабль у него — те еще карго.



✓ Овца из гордошки оценю: страшный пират тащит красовицу в номер. При всем желании помочь бедняжке не получится.



✓ Этот порт выглядит вполне себе ничто. Есть даже чайка, сидящая на причале. К сожалению, это скорее исключение из правила.

нуть грязь в глаза противника или придумать чего похуже.

Баланс стилей сделан по принципу «камни-ножницы-булава», так что никогда не знаешь, повезет ли со следующим противником или наоборот. Кроме того, можно использовать блок и накладывать на персонажа различные полезные эффекты. Самые хитрые могут по примеру Индианы Джонса достать в ответственный момент пистолет и разрядить его в лоб вражеского капитана. Но постоянно такой трюк использовать не получится.

Несмотря на недочеты, к системе фехтования в «Корсарх» можно было бы привыкнуть, если бы не... команда. Каждый раз, когда игроки во время абордажа сталкиваются на палубе, толпы обезумевших матросов кидаются в бой. Начинается настоящая чучаля. Кто кого бьет, насколько успешно, что вообще происходит — в суматохе понять очень сложно. Остается только по мере сил показывать своим парням и молиться, чтобы головорезы противника не выбрали целью тебя и не затоптали.

Почем опиум для матросов?

В жанре MMORPG существует два вида крафта. Простой, как в World of Warcraft, где нужно собирать ресурсы и из них, кликая мышкой, клепать различные предметы. И комплексный, как в EVE Online, где для производства некоторых товаров и кораблей необходимы скоординированные усилия целой группы людей. RoBS относится ко второй категории, но имеет одно важное отличие от EVE. Игроку не придется ничего делать самому — за него будут трудиться рабочие. Нужно только вложить средства в покупку фабрик (до 10 штук) и снабдить их ресурсами, дальше процесс изготовления товаров пойдет автоматически.

Для производства самых сложных изделий (например, кораблей) требуется самое разное

сырье. Создавать все детали в одном порту и тут же собирать из них галеоны не получится, придется выбирать, чем именно заниматься. Некоторые фабрики направлены на получение необработанных материалов, таких как руда и древесина, другие занимаются их переработкой, третьи создают готовую продукцию, есть даже специальные сараи, где можно хранить сырье.

Каждый заводик находится в строго определенной части города. Чтобы запустить производство, капитану придется наведаться к нему и лично отдать команду рабочим. Крафт занимает довольно много времени. К примеру, если создание ящика гвоздей занимает 10 человеко-часов и за время отсутствия игрока завод накопил 20 единиц труда, можно получить 2 ящика мгновенно, а не ждать сутки. Такая система уравновешивает положение хардкорных геймеров, играющих по 5-6 часов в сутки, и казуалов, уделяющих игре по 7-8 часов в неделю. Кстати, не забывайте, что рабочие на заводах не рабы и за каждый потраченный час им придется платить. Да и государственную нужно отстигивать налоги. Все как в жизни.

Изготовленные товары могут храниться и продаваться только на месте. Если закупить древесину на Тортуге, находиться совсем в другом городе, придется плыть за товаром и самостоятельно доставлять его в нужный порт, так что грузовые суда — не роскошь, а суровая необходимость, а также локальный кусочек для пиратов. Для перевозки особо ценных грузов придется нанимать военные конвои и долго просчитывать безопасные маршруты.

Экономика в игре полностью зависит от действий игроков. У NPC можно приобрести только самые простейшие предметы и корабли сомнительного качества. Все, за что не жалко отдать дублоны, оседает на аукционах. Большинство из них локальные и позволяют купить только те товары, что находятся в пределах города. Но есть и региональные, расположенные в крупнейших портах, — они считаются торговыми центрами и дают несравнимо больший выбор. «Слепая» система закупок, используемая на аукционе, отличается от остальных MMORPG. Когда игрок вводит в поиск нужный ему товар, он видит только то, в каких портах его можно купить, в каком количестве и сколько было уплачено за последнюю покупку. Дальше ему придется самому предложить цену, и сделка состоится только если кто-то выставил за эти деньги товар.

Бесконечные войны

Несмотря на тысячи квестов, множество портовых городов и продуманный крафтинг, PvE-система игры изживает себя к 50-му уровню. К этому моменту остаются, по сути, лишь одна возможность — стать великим торговцем, сколотить огромное состояние и заниматься производством и перевозкой грузов. Квесты же банально надоедают, да и мотивация проходить их практически нет.

Единственный способ продлить удовольствие — ввязаться в войну фракций за портовые города. Ведь захватить порт, просто причалить к его берегам с командой головорезов, не получи-

ся. Чтобы наказать на поселение, сначала придется вызвать народные волнения — так называемый статус Unrest. Это параметр, который в начале всегда равен нулю, но повышается активным вмешательством чужаков в спокойную жизнь портовых жителей.

Например, если испанский помещик выкинет на рынок французского города огромную партию товаров, легушатики забеспокоятся. Еще больше на Unrest влияет уничтожение кораблей NPC вблизи города. Какое-то время мирные граждане будут терпеть подобное зверство, но когда недовольство достигнет 6000 пунктов, в окрестности образуется PvP-зона, где смогут промышлять пираты. Начиная с 8000 пунктов, воевать в этой зоне сможет уже все фракции и очки Unrest будут начисляться даже за убийство игроков. Наконец, когда значение переправит за 10 000, появится 24-часовой отсчет до начала великой битвы за город.

С каждой стороны в сражении могут принять участие до 25 капитанов, которые выбираются из числа самых активных воинов. Игрокам дают время выработать тактику, распределить группы и положение своих кораблей. Затем у игроков есть три часа, чтобы прогнать оборону и поднять над вражеским городом свой флаг. В противном случае порт будет возвращен защитникам и очки Unrest обнулится.

Только самое сплоченное и агрессивное государство способно захватить все города на карте. И когда это произойдет... нет, оно не будет править Карибским морем до скончания веков. Правительство тут же посчитает, что войны — это плохо, и вернет проигравшим все их владения. Мало того, проигравшие стороны еще и бонусы получат, чтобы иметь больше шансов на победу в следующем туре.

■ ■ ■

Несмотря на местами корявую графику, хромую анимацию персонажей, не самый удачный PvE, сомнительные палубные баталии и еще чертову дюжину разнообразных недочетов, Pirates of the Burning Sea затягивает. Можно плавиться от каждого отдельно взятого элемента, но остановиться и перестать играть необычайно сложно. В этой игре каждый найдет себе занятие по душе. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра, которая при всех своих недостатках испытывает оставаться на плаву и даже палить из всех бортовых орудий.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



АДДОНОВЫЙ РАЙ

ЛУЧШИЕ АДДОНЫ ДЛЯ WORLD OF WARCRAFT

Аддоны для World of Warcraft — тема столь же неисчерпаемая, сколь и сама игра. Два года назад, когда была напечатана наша первая статья об аддонах, их функциональность казалась просто фантастической. Сейчас, бросив взгляд в прошлое, можно лишь усмехнуться — по сравнению с сегодняшними версиями те, двухлетние давности, кажутся не более чем пробными наработками.

Раньше нас восхищала возможность воспользоваться в инстансе картой — сейчас мы требуем, чтобы к ней прилагалась подробная таблица дропа с каждого босса. Прежде мы были рады просто отмечать на карте места сбора ресурсов — ныне хотим сразу видеть всю базу, а уж те потребности, что можно сотворить с квест-логом, два года назад считались бы выдумкой сумасшедшего.

Сегодня мы как раз и поговорим о том, до чего дошла аддонисательская мысль и чем ныне тонизирует интерфейс добрая половина всей играющей в WoW братии.

Лень как двигатель прогресса

Первые аддоны — небольшие программы, добавляющие к игре всяческие приятные и полезные функции, — начали появляться спустя считанные дни после американского релиза WoW. Обрadowанные убойной открытой возможностью, увлеченные игроки-программисты творили для игры всякие полезные вещи, а непрограммисты с удовольствием всем этим пользовались. В то время мир Азерота был на три года младше, и единственная панель дополнительных горячих клавиш делала игрока ровно в два раза счастливее.

Счастье длилось ровно до первого патча, после чего все аддоны либо резко перестали работать, либо выдавали ошибки всякий раз, когда персонаж пытался хоть что-то сделать. Миллион игроков (тогда WoW еще только набирал силу) взвыл и потребовал вернуть ставшие привычными возможности обратно. Модописатели почесали макушки и неспешно выпустили свежие версии, попутно разнообразив функционал своих творений.

Собственно, в процессе круговорота патчей и аддонов и до настоящего времени ровно ничего не изменилось. Как только разработчики прикручивают к игре очередной патч, вызванный из последнего пикселя интерфейса любителя аддонов превращается в невяную кашу. Роковое событие случается с периодичностью примерно раз в месяц-два, после чего приходится сканивать и настраивать все заново. Представляете, сколько времени и сил требует это занятие, когда у вас в ходу порядка сотни аддонов, да еще и взятых с разных сайтов?

Неудивительно, что каждому игроку, который активно ими пользуется, хоть раз да приходила в голову крамопная мысль стереть все лишнее из папки игры и вообще никогда не брать в руки hiçbir, кроме необходимых рейд-ассистов и трит-метров. Но легко сказать — да сложно сделать. Привычки пользоваться дополнительными функциями и преимуществами аддонов приобретается так же просто, как наркотическая зависимость, и избавиться от нее настолько же сложно.

В результате часть игроков стала пользоваться чужими подборками. Во всяком случае они хоть как-то обновлялись, экономя тем самым время и нервы. Самой первой «упаковкой аддонов», сомнительные прелести которой познал почти каждый играющий в WoW россиянин, стал **Cosmos**. Ни один хардкорный игрок так и не смог с ним ужиться. Складывалось ощущение, что аддоны в этом комплекте подобраны с чисто советской логикой: на один реально хоро-

ший три — а довесок («Космос», что удивительно, жив и поныне — если вас замучила ностальгия, отправляйтесь на сайт <http://wowui.com>).

Через некоторое время даже казуалы поняли, что память надо беречь — особенно память компьютера, который начинает выдавать какие-то абсолютно неадекватные показатели fps, пытаясь переварить кучу хлама, обычно пихаемую в «авторские» подборки. Что количество библиотек, используемых модописателями, превисело все разумные и неразумные пределы. Что интерфейс игры (в Blizzard явно внимательно изучали статистику скачков и функции самых известных аддонов) уже и так перенал самые ценные «левые» идеи и вообще хорошо без всяких довесок.

«Так, может, ну их, эти аддоны?» — подумали самые ленивые пользователи, и тут началась последняя, новейшая эра модостроения. Многие крупные порталы обзавелись программами слежения и автоматического обновления выбранных аддонов (например, www.curse.com). Самые умные модописатели выбрали несколько любимых библиотек и перестали плодить сущности сверх необходимости. Аддоны стали обновляться в течение нескольких часов после выхода патча, а не в тот момент, когда у модописателя появлялись пиво и пара часов свободного времени.

Таким образом, если пару лет назад создание и поддержание в нормальном состоянии

собственной подборки аддонов было сродни Сизифовым походам на гору с камнем, то сейчас процесс намного упростился. Выявился и лидер, которого признает все хардкорное WoW-сообщество: это команда **Ace** и несколько сотен их аддонов, собранных на сайте <http://wowace.com>. Основные плюсы Ace-аддонов — их многообразие (при этом они работают на единичных библиотеках и, как следствие, кушают куда меньше памяти), оперативное обновление и неплохая встроенная программа заправки и слежения.

WoWaceUpdater (<http://wowace.com/wiki/WoWaceUpdater>), которой мы крайне рекомендуем пользоваться постоянно.

На том же сайте находится небольшой FAQ по алдтейтеру, но его можно и не читать — все опции интуитивно понятны. При установке алдтейтер спросит, ставить ли библиотеки с каждым аддоном или нет: по большому счету, это не важно, поскольку почти не влияет на производительность (если вы не программист, просто жмите рекомендуемый ответ). Для работы алдтейтера вам также понадобится **.Net Framework**, его можно скачать с сайта Microsoft. Запускаем алдтейтер, и вот перед нами огромный список Ace-аддонов, которые можно устанавливать, обновлять и удалять — как по отдельности, так и всей кучей. Не забудьте сразу скачать библиотеки Ace и Ace2. Для установки аддонов выбираете их галочкой и жмете



✓ Создать собственный интерфейс — одновременно красивый, удобный, функциональный и не перегруженный деталями — задача не на один вечер.

F12, для обновления уже установленных — просто нажимаем F10.

Карточный Асе

Первое, что непременно нужно скачать при помощи Асе-алдейтера, — **FuBar**, лучшую на текущий момент информационную панель. По функциональности и внешнему виду она аналогична уже описанному нами «Титану» (см. «Игроманию» №9 за 2006 год), но куда более гибка в настройке и потребляет меньше ресурсов. Панелью FuBar можно задавать ширину и прозрачность, текстуры и размер шрифта, их можно вывести на экран в любом количестве и понаблюдать на них кучу всяких мелких полезностей: отображение денег (**FuBar_MoneyFu**), свободного места в сумках (**FuBar_BagFu**), повреждения брони (**FuBar_DurabilityFu**), скорости персонажа (**FuBar_SpeedFu**).

Кроме того, именно FuBar будет выполнять у нас роль «собираателя» всех аддонов, установленных с помощью Асе-алдейтера: как только вы поставили новый аддон, FuBar тут же занесет его в свой список (вызывается щелчком правой кнопки в любом месте панели). Здесь вы можете задать, где и как выбранный аддон будет показан на экране (иконка на мини-карте, значок на панели), а также провести более тонкую настройку по функциям.

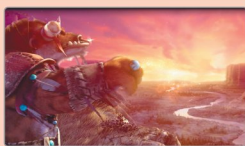
Что интересного стоит установить и обновлять из подборки Асе? Начать однозначно нужно с **Cartographer** — семейства аддонов, позволяющих совершать целую кучу манипуляций с картой мира (передвигать, менять яркость, уменьшать, ставить отметки, видеть координаты и уровень локаций, запоминать местонахождение ресурсов, вендоров, учителей, квестов). Для каждой из дополнительных функ-

ций написан свой маленький аддон, так что можно скачать только то, что нужно вам. Если поставите базы (**Cartographer_data**), на карте появятся пометки всех трав, минералов и сокровищ, которые когда-либо собирали игроки WoW (отличный аналог аддона **Gatherer**, проигрывает только в сборе сводной статистики, но она мало кому нужна).

Слабая сторона «Картографа» — карты инстансов, тут он пока не может тягаться с неразлучной парочкой **Atlas** и **AtlasLoot**. Последний стоит поставить при помощи алдейтера, а вот сами карты (**Atlas**) придется качать либо с сайта разработчика (www.atlasmod.com), либо с крупных порталов. В «Атласе» можно ничего не настраивать, разве что задать опцию автоматического выбора карты инстанса. Нужен этот аддон по большей части в подзаголовке: карты нарисованы очень качественно, да и система привязки лута организована куда более эргономично и красиво, чем в «Картографе», — но при желании к нему можно доставить еще кучу дополнительных штук (скачиваются с офсайта).

У «Картографа» есть еще один козырь — туз в рукаве. Пригодится он тому, кто любит делать квесты. Ни для кого не секрет, что основная масса игроков (особенно русских) выполняет квесты в WoW примерно следующим образом: копирует название квеста, идет на Thottbot, Wowhead или любой другой портал подобного рода, находит квест в базе, читает комментарии пользователей. Собственно, нужны даже не комментарии, а координаты, которые забито оставить уже выполняющие квест игроки. Далее Alt+Tab, вычисляем нужную точку в игре и бежим к ней. В общем, если эта система знакома вам до рези в глазах, непре-

Инструкция по применению



Все аддоны из набора Асе скачиваются и обновляются при помощи Асе-алдейтера либо вручную с сайта <http://wowace.com>. Если аддон не относится к Асе и имеет собственный сайт, адрес приведен в скобках рядом с названием аддона.

Если аддон небольшой и собственного сайта у него нет, его можно скачать с любого крупного портала, специализирующегося на подобном контенте. Где-то год назад случился не очень приятная история, когда у пользователей некоторых таких порталов начали массово взламывать аккаунты и раздвигать персонажей. Хотя проблема была решена, мы категорически не рекомендуем их посещать и уж тем более что-то качать оттуда, не обложившись по самые брови антивирусами и файерволами. Самые известные порталы с крупнейшими базами — www.wowinterface.com, <http://wowui.incgamers.com>, www.curse.com.

Ну и конечно же, практически все упомянутые в статье аддоны вы можете найти на нашем DVD в разделе «Игра в онлайн». Только не забудьте обновить их после установки. К моменту поступления журнала в продажу наверняка появятся новые версии.

менно ставьте «Картограф» со всеми его квестовыми довесками, а поверх — аддон **LightHeaded**. Теперь вам не нужно нигде бегать, поскольку в выдвинутом окошке квестов уже собраны самые ценные комментарии с Wowhead и даже даны координаты! Более того, если вы на них нажмете, над головой персонажа появится красная стрелка, направляющая вас в нужную сторону.

На закуску из «карточек» Асе-аддонов порекомендуем **simpleMinimap** — с его помощью можно как угодно измы-

ваться над мини-картой, в том числе сделать ее квадратной (или другой формы), увеличить, уменьшить, прилепить собственные координаты и вообще отодвигать от правого верхнего угла.

Асе Continued

Настроив карту, перейдем к бесценно нажитому добру, которое обычно надето на персонажа или пылится в его банке. Поставьте **BankItems**, после чего зайдете каждым персонажем в банк, в гильдейский банк и на



Один из старейших аддонов для рейдов — **C1_RaidAssist** (www.ctmod.net). В последние время поменяют сидят позиции Асе-аддона.



Подключая базы «Картографа», будьте готовы, что за отметками саму карту будет почти не видно.

почту. Теперь вы можете в любой момент посмотреть каждую вещь ваших персонажей — включая и те предметы, что надеты на вашем текущем герое, лежат в банке или в почтовом ящике. Чтобы навести порядок в банке, воспользуйтесь аддоном **Arkinventory**: час медитации над настройками — и всякий попадающий в ваши сумки предмет тут же будет отсортирован и помещен в свой угол.

Правда, интерфейс этого аддона может не понравиться тем, кто не очень дружелюбно воспринимает несколько аляповатый стиль кнопки «а-ля Perl» и не хочет терять классическое разделение сумок (ненастроенный аддон просто сливает все ячейки в одно поле). Чтобы было удобно сравнивать новые вещи с уже надетыми, воспользуйтесь подсказками **RatingBuster** — этот аддон позволяет задавать целую кучу настроек и сразу видеть, сколько процентов любого интересного параметра вы получите/потеряете при переодевании.

Если посмотреть пока особенно не на что — значит, вашему персонажу срочно надо отправляться в рейд за эликсирскими вещами. В любой гильдии существует свой набор стандартных рейдовых дополнений, но в любом случае в вашей папке аддона должен стоять «спартанский минимум» из трех программ. Это тригг-метр (аддон, измеряющий уровень агро монстров) — рекомендуем **Omen**; какой-либо аналог рейд-ассиста — рекомендуем **oRA2** на пару с **sRaidFrames**; и босс-мод (аддон, подказывающий, какую именно пакость сейчас будет колдовать босс) — здесь отлично справляется **BigWigs**. Приводится также программа-счетчик здоровья мобов **MobHealth**. Ну и, конечно, куда же без дамат-метра — если вы жить не можете без ежесекунтного подсчета наносимых вашим

персонажем повреждений (или выданного на-гора лечения), поставьте **Recap** (попозже) или **Recount** (позже). Последний даже нарисует график вашей относительной крутизны.

В игре есть встроенная система **Floating Combat Text** («влетающие» цифры урона, лечения и прочие боевые оповещения), но сторонние аналоги — тот же **Scrolling Combat Text** — несколько лучше. Но и у SCT подрастает сильный конкурент — аддон **MikScrolling BattleText** (для внутриигровой настройки — команда **/msbt**). К преимуществам последнего отнесем большую информативность и огромное количество настроек.

Если же вы любите повеселиться, непременно поставьте **Comix**. Теперь любой ваш критический удар (или не любой — как настроите) будет сопровождаться красочным «BOOM!!!» на экране, да еще и картинкой в придачу. Умирать с этим аддоном тоже весело — очень рекомендуем его всем, кто дни и ночи проводит на бэттлграундах.

Для любителей побарыжить на аукционе и вообще всех, кто хотел бы постоянно иметь перед глазами статистику по стоимости вещей, нет более полезного аддона, чем старый добрый «Аукционер» (<http://auctioneeraddon.com>). Не забывайте время от времени заходить на аукцион и сканировать его, чтобы обновить базу. Кроме того, у «Аукционера» есть масса приятных доводок вроде **Enchatrix**, который покажет, в какие ингредиенты будет разобрана вещь. Для серых вещей (им на аукционе делать нечего) тоже припасен аддончик — **AutoProfitX**, позволяющий продать весь хлам одним щелчком мыши. Кнопка аддона автоматически появляется в правом верхнем углу торгового окошка любого вендора.

Чат-систему игры тоже можно модифицировать в свое удовольствие. Простейший аддон — **ChatBar** — выведет на экран панельку кнопок, при помощи которых несложно отправить сообщение в нужный канал. Куда более интересен и сложен **WIM** (сайт www.wimaddon.com) — это настоящий интернет-мессенджер для WoW, обладающий фактически той же функциональностью, что и обычный QIP. Если в игре вы цените общение и постоянно «сидите в личках», WIM имеет все шансы стать вашим любимым аддоном. Историю сообщений он тоже умеет хранить и, кроме того, обучен не мозолить глаза, когда им не пользуются. Но чтобы аддон нормально умещался внизу экрана, не занимая слишком много места и не мешая играть, придется пошуровать с панельками горячих кнопок. Для этого неплохо подойдет **Bartender 3** — он позволяет как угодно двигать бары по экрану, преобразовывать их из линеек в квадраты и прямоугольники, менять количество кнопок, скрывать и масштабировать панели.

На этом мы, пожалуй, остановимся. Не то чтобы кончились хорошие аддоны — нет, их количество воистину бесконечно. Если вы как-то обходились без них, то сейчас с нашей помощью уже можете организовать себе неплохую подборку. Справедливости ради отметим, что почти у всех перечисленных в статье аддонов есть аналоги — иногда и более сложные, с множеством дополнительных настроек. На любом игровом форуме всегда найдутся люди, которые будут отставать преимуществами одной программы перед другой, мы же предлагаем вам попробовать и сделать выводы самостоятельно.

Обратите внимание, из всех перечисленных в статье аддонов большая часть относится к Ace — мы постарались сделать так, чтобы подборка была как минимум удобно обновлять. Для самых крупных лидеров и некоторых забавных аддонов сделаны исключения, но если вы не WoW-маньяк и времени на игру у вас не так много, можете и вообще обойтись одним лишь Ace. На текущий момент это фактически единственный масштабный сервис.

Если дух исследователя и экспериментатора будет жив в вас после установки всего, о чем тут написано, скачайте **PitBull** — непростой и достаточно проблемный в настройке фрейм-аддон с миллионом встроенных опций, который очень нравится геймерам, — он подставляет анимированные физиономии персонажей вместо надоевших статичных. Если вы активно торгуете зельями или камнями, попробуйте настроить **CraftBot**, который будет автоматически отвечать на входящие запросы о крафте, выдавая список выученных вами рецептов, свой для каждого конкретного покупателя.

После тотального изничтожения привычного интерфейса вам останется только один маленький штрих — **ImprovedErrorFrame**. Реальность такова, что как бы вы ни корпели над собственной подборкой, аддоны все равно будут периодически конфликтовать друг с другом (да и с игрой тоже, чего уж там), а постоянно вылетающие на экран ошибки способны ввергнуть в депрессию кого угодно. Этот аддон, конечно, не в силах всех помирить, зато он избавит вас от сообщений об ошибках, аккуратно сгребая их в какой-нибудь неприметный уголок. ■



✓ Аддон Comix в действии. К сожалению, на страницах журнала невозможно передать звуки — воспользуйтесь словами, они соответствуют картинке.



✓ Пользоваться триколором LightHead нужно именно в той территории, где должен выполняться крафт, — иначе красная стрелка запугает вас не хуже, чем Сусанин вояка.

РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ САГИ
НИКА ПЕРУМОВА

Алмазный меч, Деревянный меч



**«КОГДА ДВА БРАТА ОБРЕТУТ СВОБОДУ,
НАСТУПИТ КОНЕЦ ВРЕМЁН»**



Практически к каждому геймеру, играющему в онлайн-игры, рано или поздно приходит мысль создать свою гильдию. К кому-то от скуки, кого-то не устраивают порядки в других гильдиях, кем-то движет жажда славы. Сегодня мы постараемся разобраться, какие опасности и подводные камни встретятся на пути начинающего гильд-мейкера, с какими проблемами ему предстоит столкнуться и как их преодолеть.

А поможет нам в этом **Максим Степанов** — лидер «Хаоса» («-Chaos-»), одной из самых крупных гильдий в **Ragnarok Online** и **Rising Force Online**.

От идеи до набора

Прежде всего, постарайтесь во всех деталях представить, какой будет ваша гильдия, по каким принципам она будет жить и чем заниматься. Затем четко ответьте на вопрос, что же вы хотите получить: компанию людей для совместного интересного времяпрепровождения без лишних проблем или команду единомышленников для захвата лидирующих позиций и доминирования в игре.

[Игромания]: Есть ли какой-то оптимальный размер гильдии — двадцать, пятьдесят, сто участников? Или дело не в количестве, а в качестве?

[Максим]: Оптимальный размер гильдии зависит от стоящих перед ней задач. Для создания эффективной гильдии-корпорации с различными подразделениями и десятками целей двадцать человек будет явно маловато, а вот для приятной компании, где взаимовыручка и взаимопомощь согильдцу значат все, — в самый раз.

Стандартом в большинстве игр считается размер клана в пятьдесят человек. Почему именно пятьдесят? Это промежуточный вариант между огромной корпорацией, где совершенно спокойно можно не знать больше

половины игроков, и маленьким кланом-семьей, где каждый знает каждого и ежедневно с ним общается.

Мне довелось руководить всеми типами гильдий. В «Рagnaroke», когда он только появился, максимальный состав ограничивался двадцатью шестью игроками. Согласитесь, не очень много. Поэтому приходилось постоянно следить за геймерами, очень тщательно вести набор и устанавливать высокую планку приема. В гильдии сформировались дружеские отношения, конфликтов практически не было. Все знали друг друга, регулярно встречались в реальной жизни, помогали.

Затем на сервер поставили андеит, и численность гильдии возросла до 50+ человек. Тут же упала планка набора, и если раньше в гильдию попасть было сверхсложно, то теперь даже среднестатистические игроки могли в нее вступить. Появилось деление на группы по интересам, поскольку близко общаться с несколькими десятками людей ежедневно невозможно. Поскольку число людей увеличилось, то и число конфликтных ситуаций резко возросло. Зато гильдия стала более мобильной и боеспособной. Правило здесь очень простое: чем больше людей, тем больше возможностей. Ответственного человека, готового занять какую-то клановую должность, стало найти гораздо проще.

А вот другой пример. Игра **Rising Force Online**. Максимальная численность гильдии — 150 человек. Низ-



Максим Степанов — организатор одной из крупнейших российских MMO-гильдий «Хаос».

кие критерии набора, попасть могут практически все, кто умеет связно писать и общаться, не был замечен в серьезных грехах в прошлом. Совершенно спокойно можно содержать в гильдии людей малоинтересных. Как следствие — высокое число споров и осор. Приходится писать кодексы и уставы, регламентирующие жизнь гильдии и конфликтные ситуации, решать все полюбовно уже невозможно. При этом у гильдии есть огромный выбор различных направлений деятельности и для всех хватает людей. Создание базы данных по игре, творчество, PvP-ивенты — если в маленьких кланах всем этим обычно занимается лидер, то в гильдиях-корпорациях формируется командный состав, который и помогает управлять столь значительным числом людей. У лидера на все просто физически не хватает времени.

После этого необходимо продумать, какими методами вы будете достигать поставленных целей. Следует решить, по каким критериям вы будете набирать людей в гильдию. Многие набирают народ по принципу «прикольный парень», «умный интеллигентный человек», «красивая девочка». Безусловно, для по-

Гильд-билдинг создаем свою ММО-гильдию



лучения фана в игре такая компания подойдет как нельзя лучше, но крепкой гильдии таким образом, увы, не построишь.

При наборе в сильную гильдию в первую очередь смотрят на экипировку персонажей и время, которое игрок может проводить в онлайн. Моральные качества людей, безусловно, тоже важны, но они второстепенны. Сильная элитная гильдия — это ведь не только развлечения, это, в первую очередь, ежедневная работа, выполнение нудных повторяющихся действий, изматывающая прокачка и гильдийские мероприятия. В то же время это возможность добраться до самых вершин, стать лучшим из лучших.

[Игромания]: Где, кроме главного форума игры, можно размещать объявления о наборе в гильдию? На что обращать внимание в первую очередь? Как сортировать заявки?

[Максим]: Обычно самый эффективный вариант — это именно главный форум игры. Можно размещать объявления и на неофициальных ресурсах. Например, фан-сайтах, с которыми у вас есть контакты. Реклама лишней не бывает.

Возможно, я скажу страшную вещь, но совершенно не важно, что пишут в ответах на вопросы в заявке. Обычно в анкете спрашивают, сколько человек проводит в игре и еще много чего. Это не имеет значения, потому что данные предоставляют неточные — если не все поговорно, то большинство. И даже не потому, что хотят соврать. Наиболее важно умение человека адекватно формулировать свои мысли и общаться. Собственно, вопросы в основном для того и нужны, чтобы понять, хочет, может и умеет ли человек грамотно строить общение.

Почему ушел, почему хочется именно к нам, а чего такой маленький онлайн, а вот зачем ты съезди у меня моба две недели назад? По ответам людей хорошо видно, умеют ли они полноценно общаться. Некоторые начинают огрызаться, хамить, топиться с рассмотрением заявки. Таких личностей лучше стараться избегать. И наоборот, тех, кто отвечает четко, корректно и развернуто, — стоит опробовать. Они могут оказаться ценным приобретением для гильдии.

Основная проблема почти всех лидеров гильдий — в несоответствии целей и средств. Стать лучшими хотят практически все, а вот чем придется пожертвовать, понимают немно-

гие. Наиболее яркий пример: попытка создать элитную, доминирующую на сервере гильдию исключительно с хорошими и культурными людьми, которые никогда в жизни не совершали ни одного игрового «преступления», не ругались в чате.

Когда вы решите, чем же вы будете руководствоваться при наборе в гильдию, самое время повесить объявление на официальный форум игры, чтобы его увидело максимальное число людей. Сообщение должно быть лаконичным, отражать основные принципы гильдии и рассказывать, что может дать гильдия тем, кто пожелает в нее вступить.

[Игромания]: Можно парочку примеров, как нужно строить объявления о приеме в гильдию в зависимости от того, какие задачи ставит перед собой ее основатель.

[Максим]: Если вы создаете гильдию для фана, без великих целей, все достаточно просто. В объявлении стоит описать, что у вас, прежде всего, ценятся общительность и взаимопомощь. Стоит четко обозначить, ради чего существует гильдия, чтобы у вступающих не было ложных ожиданий. То есть, прочитав объявление о наборе, человек должен четко понять, что тут будет фан, никаких лишних обязательств и чрезмерных временных затрат, но и никаких значительных свершений.

С топ-гильдией сложнее. Опять же сперва лучше расписать, ради чего живет гильдия, какие задачи преследует. Подробно и ясно. А вот затем нужно описать, каким образом вы планируете этого достигать, опять

Форум — всему голова

Многие начинающие гильд-мейкеры считают, что форум является неким приложением к гильдии, необязательным элементом. Это одно из самых серьезных заблуждений. Гильдия, недооценивающая значение форумного общения, никогда не добивалась каких-то серьезных результатов.

Форум — это, во-первых, сердце общения гильдии, во-вторых, мощнейший инструмент управления для главнокомандующего. Через форум лидер гильдии доносит свои решения, проводит разъяснительную работу, узнает настроения участников.

Так что гильд-мейкер должен быть еще и талантливым писателем, ну или хотя бы уметь внятно и желательным образом доносить до гильдии свои мысли.

[Игромания]: Максим, а как привлечь гильдийцев на форум? Ведь многие банально ленятся регулярно заходить туда, читать какие-то послания, когда это же время можно провести в игре.

[Максим]: Прежде всего, форум должен жить. Когда гильдия только стартует, часто на форуме вообще ничего нет. Поэтому от лидера зависит очень многое. Бывает так, что вначале до 50% всех тем принадлежит лидеру. В



этих темах можно рассказывать, чем живет гильдия, чего планирует достигнуть. Даже если просто иногда постить в тему анекдоты, это привлекает участников. У игроков должно создаться впечатление, что форум живет и там интересно. Тогда они будут его посещать регулярно — кто с работы, кто вечерами от скуки, когда нечего делать в игре. Со временем, когда гильдия разовьется, уже не нужны тематические форумы, форум начинают жить сам.

Учитывая все вышесказанное, нетрудно догадаться, что форум является еще и отличным показателем, как идут дела у той или иной гильдии. Небольшое число тем, нерегулярность обновлений, малое количество участников — верный показатель, что гильдия переживает не лучшие времена.



Гильдия «Хавс» в полном составе. Место действия — RF Online.

же детально. Можно хотеть быть лучшими, можно хотеть полететь в космос или остров в Тихом океане. Но если не продумать пути достижения цели, все это будет лишь мечты. Вот этот путь и надо обозначить в объявлении о наборе. Чем яснее вы сможете донести эти моменты до людей, тем больше шансов, что человек разделит с вами ваши цели и вступит в гильдию.

Устав и дисциплина

Какой вы хотите видеть дисциплину в вашей гильдии? Мгновенное исполнение любой команды, как в армии, или свободные неформальные отношения, когда каждый может делать то, что ему захочется? Многие будущие лидеры поначалу решают, что в их будущей гильдии должна быть только армейская дисциплина. Но жизнь расставляет все по своим местам. Провинившиеся начинают молить о пощаде, и мнявшие себя великими полководцами лидеры смягчаются: даже злостные нарушители дисциплины иногда месяцами, а то и годами остаются в гильдии.

[Игромания]: Максим, расскажите, какие плюсы и минусы есть у различных способов поддержания дисциплины.

[Максим]: Есть два основных варианта поддержания дисциплины: «по-армейски» и «по-дружески». Армейский вариант подходит для гильдий-корпораций с большим количеством конфликтов, людям нужно знать, как вести себя в таких ситуациях и к кому обращаться по поводу спорных вопросов. Основной плюс — «армия» позволяет клану не заблудиться в волне беспредела и поддерживать высокую эффективность. Но при таком варианте не ждите теплых и

сердечных отношений перед безликой машиной правосудия.

Маленьким гильдиям не стоит гнаться за железным порядком, всегда можно договориться полюбовно. Да и, скорее всего, вы будете знать провинившегося человека достаточно хорошо и пострадает просто по-человечески ему объяснить ошибку. Таким образом, сохранится дружная и непринужденная атмосфера.

Быть «строгим палочкой» совсем непросто. Хорошенько подумайте, а сможете ли вы, например, выгнать своего лучшего друга, создававшего с вами гильдию? Друга, с которым вы каждый божий день видите на работе или на учебе? Готовы? Тогда поддержание железного порядка вам по плечу, иначе даже не беритесь, будет достаточно свободного формата отношений, без жестких рамок.

[Игромания]: Какие конфликтные ситуации возникают чаще всего? Как их лучше всего разрешать?

[Максим]: Чаще всего люди ругаются из-за дележки вещей, денег и мест для прокачивания персонажа. Кто-то недоволен, что первым дали крутой меч не ему, кто-то не может разделить с товарищем выбитую броню, кого-то не берут покачаться. Естественно, чем меньше и дружнее гильдия, тем меньше конфликтов подобного рода — и наоборот. Для начала побеседуйте с каждым участником конфликта и разберитесь, обычно хватает банальной логики. Если вещи выжили в партии и не было никаких договоренностей — значит, она продается и деньги делятся между всеми кто был в партии, по справедливости. Если человек обижан на то, что ему не дали столь желанный предмет, потребуйте объяснить, почему же другому человеку этот меч был нужнее.

На втором месте совершенно глупые конфликты, когда один человек обижается на второго из-за небрежно сказанных слов. «Ты дурак», «ты сам дурак», и пошло поехало, хотя никто изначально ничего плохого не имел в виду. В таких случаях стоит просто попытаться примирить игроков между собой.

Какой бы ни была дисциплина в вашей гильдии, без устава не обойтись. В искореню версию лучше выносить некие самые общие моменты, а затем, по мере роста гильдии, формирования иерархии, возникновения конкретных конфликтных ситуаций, добавлять в устав конкретные пункты. Такой метод позволяет не повторять ошибок, но при этом нет и излишних ограничений для участников, которые неизбежны, если устав изначально делается слишком конкретным.

[Игромания]: Насколько большим должен быть устав гильдии? Какие положения лучше всего в него выносить на начальных стадиях формирования гильдии?

[Максим]: Устав должен быть максимально коротким. «Война и мир» никому не нужны. К сожалению, уставы вообще редко читают. Поэтому чем он короче, тем больше шансов, что его изучат каждый участник гильдии.

Я бы рекомендовал составлять устав на основе прецедентов, как в англо-саксонской системе права. Происходит какая-то конфликтная ситуация, и на ее основе вносится правило в закон, чтобы она больше не повторилась. Только так можно получить функциональный устав, в котором нет мусора. Именно огромное количество лишних пунктов и шелухи наблюдаются в уставах средних гильдий, которые не уделяли этому вопросу достаточно внимания.

Общение

Любая гильдия строится на общении, поэтому нужно дать людям возможность комфортно обмениваться информацией. Игрового чата для этого недостаточно. Как минимум любому онлайн-сообществу требуется форум, который и является сердцем общения, а также мощным инструментом для управления со стороны лидера гильдии.

[Игромания]: Бывает, участники гильдии живут в разных временных поясах. Если человек не может по объективным причинам постоянно принимать участие в ее мероприятиях, есть ли у него шансы остаться в рядах гильдии?

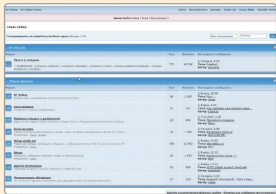
[Максим]: Конечно, случается и такое. И вот тут настает момент выбора. Если вы стремитесь к элитарности, хотите вывести гильдию в топ-чарты, такими людьми придется пожертвовать. К сожалению, мобильная эффективная гильдия не может позволить себе игроков, которые не появляются в онлайн на гильдийных мероприятиях. Поэтому шансов сохранить место в клане очень мало. Впрочем, когда в гильдии больше ста человек, да еще и свободные места имеются, можно набирать людей, которые не смогут принимать участие во всех мероприятиях.

Прошло время, когда все выходило в интернет исключительно по модемам. Вместе с ростом скоростей еще одним стандартом для любой гильдии стал голосовой чат, как правило, TeamSpeak или Ventrilo. С ним можно общаться и координировать действия кланов гильдии максимально быстро.

Не стоит забывать и про сборы в реальной жизни, которые сильно приближают гильдию, позволяют лучше узнать друг друга.



В World Wars идея из самых продуманных систем организации гильдий.



Хороший форум — основа любой гильдии.

[Игромания]: Какие вопросы стоит выносить на общее обсуждение, а какие основательно гильдии лучше принимать единолично?

[Максим]: Никогда не обсуждайте вопросы деления вещей — сможете избежать массы проблем. Когда на открытое обсуждение выносятся вопросы выдачи экипировки, регулярно сорятся даже самые дружные гильдии. Ведь все мы хотим что-то для себя лично и, как правило, считаем, что достойны этого. Поэтому в топовых гильдиях любые раздачи проводит лидер (в идеале ответственный человек) в соответствии с заслугами каждого, которые каким-либо образом учитываются (например, с помощью поинтов за посещение гильдийных мероприятий).

А вот вопросы приема и исключения игроков, управления гильдией и вообще все, что касается организации, можно и нужно обсуждать. Даже если лидер решает все сам, необходимо регулярно проводить голосования по тем или иным организационным вопросам, давать людям высказаться и почувствовать, что они принимают участие в развитии гильдии. Плох тот лидер, кто не прислушивается к мнению своих подчиненных.

Дела складские

Практически во всех играх требуется создать склад и выдавать членам гильдии какие-то полезные вещи. Лучшее всего проводить выдачи через форум. Создаете тему с перечнем того, что есть на складе, а люди уже заказывают необходимые им вещи. Таким образом убиваете сразу двух зайцев: игроки одеваются и усиливают всю команду, а вдобавок появляется мощный стимул посещать форум. Естественно, в первую очередь следует обеспечивать людей, которые проводят много времени в игре и часто помогают гильдии.

[Игромания]: Не сорятся ли игроки, решая, кому какая вещь достанется? Ведь наверняка топовые предметы хотят заполучить очень многие. Как решать такие конфликтные ситуации?

[Максим]: Отчасти я на этот вопрос ответил, но давайте конкретизируем. В топовых гильдиях почти не сорятся. Могут ругаться из-за предметов, которые выбиты в партии, но выдаваемая гильдией экипировка не обсуждается. И в первую очередь это зависит от авторитета лидера. Если кредит доверия высокий, никаких проблем нет, лидеру верит и принима-

Сайт



Если форум для любой гильдии строго обязателен, то сайт, вопреки бытующему мнению, далеко не так важен. А ведь многие лидеры в первую очередь пытаются создать именно сайт: берут какие-то бесплатные шаблоны, рисуют убогий дизайн, обновляют новости от силы раз в месяц, не следят за пополнением разделов.

Странички большинства гильдий лишь подчеркивают их убожество и несостоятельность. Так зачем позориться, если писать не о чем? Лучше уделить больше внимания форуму. Нормальный сайт стоит от \$1000 и выше. Если в гильдии есть специалисты, можно сделать сайт самостоятельно, но не забывайте, что это время, время и еще раз время. Вместо того чтобы прокачивать своих персонажей, участвовать в сражениях, зарабатывать в игре деньги на благо гильдии, участники будут день и ночь пытаться создать более или менее приличную страничку... А пользы от этого,

по большому счету, никакой. О сайте можно задуматься, когда гильдия выйдет на более или менее серьезный уровень, займет в чартах сколько-нибудь приличные позиции.

[Игромания]: По идее, для общения гильдии достаточно форума, но тем не менее очень многие продвинутые гильдии создают собственные сайты. Для каких целей можно его использовать?

[Максим]: Сайт нужен в первую очередь для того, чтобы общаться с игровым сообществом, донести до людей свои взгляды и влиять на их мнение. Вот только проблема — чтобы сайт работал так, как описано, нужно, чтобы на него в день заходило хотя бы несколько сотен человек. Причем не абы кто, а те, кто разбирается в теме и распространяет информацию на тематических форумах.

Именно поэтому любительский сайт, где ничего, кроме устава и перечня участников,

нет, бесполезен. Когда сайт ежедневно посещают по 500–1000 человек, имеет смысл говорить об информационных кампаниях, которые ведет любая развитая гильдия. Для привлечения людей к сайту удобнее всего использовать базу данных по игре и различные «одевалки» героев, калькуляторы и прочие полезные мелочи.

Еще один отличный способ привлечь народ — писать интересные статьи по темам, которые слабо освещены в других источниках. Зато если сделать все качественно, база значительно повысит посещаемость сайта. Ну а когда народ хлынет рекой, сайт превратится в отличную рекламную-просветительскую площадку, на которой можно рассказывать о достижениях, вывешивать видеоролики, выражать отношение гильдии к различным изменениям и событиям в игре. Такой сайт может создать образ процветающей гильдии и привлечь новых игроков в свои ряды.

ют его решения, соглашаются, что он лучше знает, кому на данный момент та или иная вещь полезна. А вот если с авторитетом не очень, придется придумывать какие-то схемы, которые будут объективно оценивать вклад игрока в развитие гильдии. Проще говоря, больше сделал, получил более крупную вещь.

Лучше не доводить дело до вещевых конфликтов, заранее через форум настраивать игроков, что экипировка в гильдии распределяется определенным образом и никак иначе. Но уж ес-

ли конфликт произошел, последствия могут быть самые непредсказуемые. Желательно сразу же провести беседу с ругающимися, если не помогает, ограничить доступ к форуму, где, как правило, и устраивают дележку. В самом крайнем случае придется выкинуть слишком наглого игрока.

Есть два основных варианта распределения топовых вещей. Вы можете лично решать, кому и что выдавать, исходя из заслуг перед кланом. Но эта схема работает только в том случае, если гиль-

дия не очень большая и руководитель всегда знает, кто из участников гильдии наиболее активен.

Можно ввести поинтовую систему. Что это такое и как работает? Рассмотрим простейшую схему. Человек посещает какое-то обязательное гильдийное мероприятие и получает за это 1 поинт. 5 поинтов можно обменять на оружие для 45-го уровня, 10 поинтов — на комплект брони для 50-го уровня, и так далее. Несмотря на то, что этот метод наиболее честен по отношению к геймерам, недостатки его очевидны:



придется постоянно составлять и пересматривать таблицы «стоимости» вещей в лойтах и в учете самих пойнтов у игроков.

[Игромания]: Насколько сложно вести пойнтовую систему распределения вещей? Сколько она отнимает времени у руководителя и как часто приходится пересматривать показатели? Ведь ни одна игра не стоит на месте: выходят аддоны, патчи, ценность игрового контента меняется.

[Максим]: Сложность ведения системы пойнтов зависит от количества людей в гильдии. Если клан маленький, ведение таблицы занимает до нескольких часов в неделю. Если в гильдии сто или больше человек, такая работа может занять более суток. Придется делить области ответственности, кто-то делает скриншоты посещений, кто-то их обрабатывает, кто-то сводит в единую таблицу. Если есть возможность и программисты в гильдии, я бы рекомендовал создать автоматизированную таб-

лицу учета, где самые рутинные действия автоматизированы.

Еще одной проблемой в ведении таких таблиц, помимо затрат времени, является смена показателей и ценности предметов. Коэффициенты приходится пересматривать где-то раз в месяц, поскольку рынок не стоит на месте, ценность вещей меняется регулярно. Также необходимо пересматривать показатели после каждого апдейта, вносящего в игру новые предметы и изменяющего характеристики старых.

Торговля

Почти в любой MMO-игре большую часть доходов гильдии приносит торговля. Следовательно, либо вам лично, как руководителю, придется торговать, либо нужно найти человека в гильдии, который будет этим заниматься. Можно назначить процент с дохода, который пойдет в карман торговцу, что неплохо стимулирует деловую активность.

[Игромания]: Насколько плотно «торговцу» надо зани-



маться возложенными на него обязанностями? Не случается ли так, что геймеру порой приходится все игровое время уделять торговле?

[Максим]: Сколько тратить времени на торговлю, каждый решает сам, даже если он торгует для гильдии. Схема очень проста. Чем больше времени ты проводишь на рынке или аукционе, тем выше доходы. Как гильдинные, так и личные доходы торговца, если ему назначен процент со сделок. В принципе, некоторые и правда тратят все свое время на торговлю, если втягиваются в процесс. Иногда это бывает весьма интересно и немного веселее, чем в миллионный раз убивать монстра и брать очередной уровень.

Разрешать или запрещать торговлю внутри гильдии — решать вам, исходя из ваших моральных убеждений. Как показывает практика, это полезно. Логика тут следующая: всем регулярно нужны деньги, и люди продают какие-то предметы;

вещь будет продана любому случае, так лучше будет, если она останется внутри гильдии, чем уйдет на сторону.

[Игромания]: В некоторых гильдиях торговля между участниками запрещена. Почему? Ведь по сути в масштабах гильдии торговля равноценна обмену. Предмет остается у одного из участников, да и общий денежный фонд не уменьшается.

[Максим]: Запрещают торговлю внутри гильдии по моральным соображениям, поскольку считается, что это не по-братски. Такое отношение свойственно, как правило, небольшим кланам, где выше все ценится «братские узы» и взаимопомощь. Если хочешь помочь, помоги бесплатно, иначе это будет уже не помощь.

Такой подход можно понять, если рассматривать его с точки зрения дружбы. Торгуют с деловыми партнерами, а близким друзьям помогают бескорыстно. Если отвлечься от моральных вопросов, торговля между со-гильдинцами очень эффективна. Хотите добиться максимального результата — не запрещайте ее.



Если вы твердо решили создать свою гильдию, можем лишь пожелать удачи. Но, надеемся, вы уже поняли, что на пути к успеху вас поджидает множество подводных камней и проблем. С другой стороны, гильд-мейнинг по накалу страстей и фану во много раз превосходит удовольствие, которое можно получить, просто играя в MMORPG вне клана или гильдии.

И не забывайте, прежде чем начать создание собственной гильдии, имеет смысл вступить в одну из существующих (желательно хорошую, конечно) и посмотреть, как все это устроено, изнутри. Поверьте, таким образом вы избежите массы ошибок. ■



✓ Бой с боссом в самом разгаре, но в чате идет постоянное общение.

TOP NON STOP*

WWW.EUROPAPLUS.RU



**Europa
PLUS** 

***ТОП НОН СТОП**

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ПОКУПКИ В ИНТЕРНЕТЕ



Ежемесячно в русскоязычном секторе Сети появляется несколько десятков, а иногда и сотен новых интернет-магазинов. Вот только живет большинство торговых площадок совсем недолго, 2-3 месяца: затем хозяева магазинов, поняв, что покупателей крайне мало, закрывают их. Ничего удивительного в этом нет, никакого бума интернет-магазинов, который пророчили аналитики года два назад, в рунете сейчас не происходит. Об этом наглядно говорит статистика.

Возьмем, к примеру, Южную Корею. Там ежемесячно пользуются интернет-магазинами 99% пользователей Сети, при этом каждый из них совершает 1-2 покупки в неделю. В Европе интернетчики менее активны, но все равно 80% пользователей в той же Германии раз в месяц покупают книгу или заказывают на дом продукты. В США цифра похожая — 85%.

А что в России? Оказывается, лишь 75% отечественных сетевиков пользовались услугами интернет-магазинов хотя бы раз в жизни. Ежемесячно это делает не более 10% пользователей. Да и покупают в основном недорогие товары: книги, фильмы, игры. И все же ничего, эти товары являются самыми популярными и в других странах, вот только в той же Европе покупатели активно затариваются через веб бытовую технику, компьютерами, одеждой. У нас же за холодильниками и микроволновыми печами принято ездить на «Горбушку» или в специализированный магазин, компьютеры обычно покупают там же, а лидерами по

продаже одежды по-прежнему остаются вещевые рынки.

Есть и еще один немаловажный фактор, который совсем не способствует развитию интернет-продаж в русскоязычном секторе интернета. Чтобы товар хорошо раскошелся, необходима оперативная реакция администрации магазинов на запросы. По статистике приблизительно 50% покупателей готовы ждать товар, если их заказ подтвердили в течение часа, а доставлен будет не позднее чем через сутки. Если время ожидания увеличивается, то число потенциальных покупателей резко сокращается до мизерных 15%. В этом случае интернет-магазин может выжить, только если заказчиков несколько десятков тысяч, а в России, как мы уже выяснили, с этим как раз большие проблемы.

Получается замкнутая цепочка. Чтобы хорошо продавать, нужно иметь мощную курьерскую службу и штат поддержки, но деньги на них можно получить только быстро реагируя на заказы и доставляя товар в течение суток.

КАЧАЙ ФАЙЛЫ АНОНИМНО



В США с пользователями файлообменных сетей, изжище рьяно обменивающихся фильмами и музыкой, поступают предельно просто. Адвокаты звукозаписывающей компании направляют запрос провайдеру пользователя, выясняют его адрес и обращаются в суд: мол, такой-скакой, нарушает закон, нужно прижать супостата к ногтю, возместить убытки, которые он нанес правообладателям. О том, что до автора музыки денежки обычно не добираются, скромно умалчивается.

В Европе до недавнего времени поступали похожим образом, но теперь ситуация, похоже, изменится. Незаконная деятель-

ность пользователей файлообменников будет, как ни странно это звучит, надежно защищена законом. Европейский суд постановил, что интернет-провайдеры не имеют права предоставлять кому-либо данные по своим клиентам, если против них не возбуждено уголовное дело. Обмен же музыкальными композициями и копиями фильмов регулируется гражданским законодательством. Так что теперь любая правоохранительная структура, которая захочет узнать имя, фамилию или точный адрес юзера, тоннами скачивающего MP3-шки через торренты, может получить от провайдера от ворот поворот.

Впрочем, никакие, даже суровые американские законы не могут остановить развитие файлообменных сетей — число торрент-трекеров растет как на дрожжах. Совсем недавно один из крупнейших трекеров **The Pirate Bay** отпраздновал миллионный торрент, общее же число пользователей перевалило за 10 млн. Праздник, правда, вышел с горчинкой, приблизительно в это же время шведские власти подали на четырех владельцев трекера в суд, заявив, что они навязывают на распространении контрафактной продукции.

ЛЕГАЛЬНАЯ МУЗЫКА — БЕСПЛАТНО

В то время как в одних странах активно борются с пользователями пиринговых сетей, а в других (см. предыдущую новость), наоборот, облегчают им жизнь, компания **Qtrax** (<http://qtrax.com>) запустила в интернете вполне легальный файлообменный сервис с огромным количеством MP3-файлов. Любой пользователь может зайти на сайт, скачать с него специальную р2р-программу и получить доступ сразу к 25 млн песен.

Разумеется, в нагрузку к бесплатному сырью идет и мышеловка. Дело в том, что все файлы зашифрованы по специальному DRM-алгоритму, то есть на обычном MP3-плеере их воспроизвести не удастся. Прослушивание возможно только на входящем в комплект софта проигрывателе. Во время звучания сразу в нескольких окошках программы будет показываться реклама, доходы от которой будут отчисляться авторам музыкальных композиций.

Qtrax заключила контракты с крупнейшими звукозаписывающими студиями (**Warner Music Group, EMI, SonyBMG, Universal Music Group**), так что 25 млн песен дело не ограничится, число музыкальных композиций с каждым месяцем будет расти. Вопрос только в том, окупится ли мероприятие — для рентабельности сервису нужно набрать как минимум 2 млн пользователей, а интернетчики с большой вероятностью как качали музыку с бесплатных файлообменных сетей, так и продолжают это делать.

КОТОБЛОГ



К обычным блогам (веб-дневникам), фото- и даже видеоблогам мы уже более-менее привыкли. Придумать в этой сфере что-то новое довольно сложно. Тем не менее стартапшники иногда приходят в голову довольно оригинальные идеи. Прошло немногим более месяца с запуска немецкого сайта <http://katz23.de>, а он уже собирает ежедневно десятки тысяч пользователей.

Дело в том, что размещенный на сайте фотоблог ведет не кто-нибудь, а самый настоящий кот по кличке Фриц. Его хозяин собрал миниатюрную камеру и закрепил ее на ошейнике Фрица: каждые 15 секунд камера делает снимок и отправляет его напрямую на сайт (фотографии, правда, проходят жесткую модерацию, так что за день появляется от силы 2-3 изображения). У всех посетителей сайта есть возможность узнавать, чем кот занимался на протяжении дня. Фриц стал любимцем огромного количества интернетчиков со всего мира. Хозяин, разумеется, этим воспользовался и начал размещать на сайте рекламу.

«РАПИДА»
ЗАКРЫВАЕТСЯ?

Разборка между файлохранилищем RapidShare и немецкой звукозаписывающей компанией GEMA длилась практически весь прошлый год и только теперь потихоньку подходит к концу. Судя по всему, «Рапиде» придется свернуть свою деятельность на территории Германии. Если в США есть специальный закон, снимающий с владельца файлохранилища любую ответственность за содержание контента, которое размещают пользователи (правда, только в том случае, если администрация удаляет пиратские копии музыки и фильмов по первой просьбе правообладателя), то в Германии таких законов нет.

Это не значит, что «Рапида» полностью прекратит свое существование, но самые

А знаете ли вы, что...



■ Несмотря на все попытки AOL реанимировать линейку Netscape, пользователи продолжают пользоваться совсем другими браузерами. Самыми популярными на сегодняшний день являются Internet Explorer, Opera, Firefox и Mozilla. В связи с этим финансирование Netscape полностью прекращено, а с 1 февраля прекратилась и какая-либо поддержка различных версий этого браузера. Пользователи по-прежнему могут скачать с Netscape.com практически все старые версии программы, но о каких-либо обновлениях речи больше не идет. Если же вы привыкли именно к интерфейсу Netscape, то AOL настоятельно рекомендует пользоваться браузером Mozilla и установить на него тему, которая практически полностью имитирует внешний вид Netscape.



■ Мы уже писали о том, что китайская компания Guge подала в суд на китайское представительство Google и потребовала от крупнейшего поисковика сменить название и выплатить несколько миллионов долларов штрафа (китайская транслитерация Google пишется точно так же, как и Guge). Разбирательство, длящееся более полугода, закончилось безоговорочной победой Google, адвокатам компании удалось доказать, что торговая марка Guge была зарегистрирована на территории Китая на 7 дней позже Google.



■ Китайские власти продолжают ужесточать контроль над интернетом. Совсем недавно было принято несколько законов, жестко ограничивающих активность блоггеров (загреть в тюрьму за фальшивое высказывание в адрес государства стало легче легкого), и вот новые ограничения. С февраля в китайском секторе интернета размещать видеофайлы разрешено только на серверах государственных организаций. Все компании, предоставляющие услуги хостинга под видео контент, обязаны заключить договора с госструктурами, частные же хостеры и вовсе остаются на у дель.



■ В ночь на 31 января случилась, пожалуй, самая крупная авария за всю историю рунета. Из-за сбоя в работе регистратора RU-Center оказались разделегированы (то есть потеряли привязку к DNS-адресу) несколько тысяч сайтов в зоне .RU. Практически все проблемы были исправлены в течение 8 часов, но шуму было поднято, как будто обрушился вообще весь интернет.

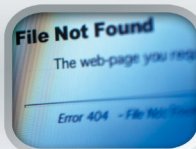
быстрые ее сервера будут отключены от общей сети. Впрочем, у администрации есть еще маленький шанс исправить положение, если в течение трех месяцев будет налажена надежная система фильтрации всего контента, исключая возможность заливать на «Рапиду» контрафактные материалы. Вот только налаживание защиты занимает обычно не менее 7-8 месяцев.

ICANN
VS. КИБЕРСКВОТТИНГ

Киберсквоттинг — необычайно доходный бизнес. Потратив на домен \$5-100 (цена у регистратора), в будущем, выгодно перепродав его, можно заработать тысячи или даже миллионы долларов. Примеров масса: тот же business.com был продан более чем за \$350 млн.

Но в самом ближайшем будущем организация ICANN, занимающаяся распределением в Сети доменных имен, собирается перекрип кислород очень многим киберсквоттерам. А дело вот в чем. До недавнего времени любой покупатель доменного имени имел возможность в течение 5 дней отказаться от своего заказа и получить всю сумму обратно (эта схема называется domain tasting). Киберсквоттеры поступали следующим образом: купили десятки тысяч доменных имен, в течение 5 дней размещали на них рекламу, проверяя, есть ли трафик, и, если трафика не было, отказывались от покупки и возвращали себе все деньги, потраченные на домены. Сейчас за месяц киберсквоттеры «временно» регистрируют до 50 млн доменов.

В этом году ICANN собирается ввести небольшие «отступные»: если пользователь отказывается от доменного имени, то с него будет взиматься неустойка в размере 10-15% от исходной стоимости имени. Казалось бы, небольшая сумма, но киберсквоттерам будет уже невыгодно закупать миллионы доменов.



ФОРУМНЫЕ ДВИЖКИ

Успех любого интернет-проекта во многом зависит от выбора хостинг-провайдера. Если на ранних этапах раскрутки можно выбрать хостера поплотнее, то когда ваш проект начнет выбираться на вершины чартов, мелочиться уже нельзя.

В январском номере «Игромании» мы рассмотрели самые популярные системы управления контентом, на основе которых можно создавать сайты почти любого уровня сложности. Но практически ни один современный портал не может обойтись без форума. Именно на форуме постоянно решаются какие-то проблемы, проводятся конкурсы и другие мероприятия, рождаются интересные мысли, материализуются полезные советы, пишутся критические заметки — словом, кипит жизнь.

Сегодня мы рассмотрим самые популярные форумные движки. Причем речь пойдет не только о бесплатных системах, но и о некоторых коммерческих разработках. Обратите внимание, мы не стали выводить для каждого движка финальный балл: в некоторых случаях это сделать очень сложно, а иногда просто невозможно.

phpBB 3 — локомотив прогресса

Демоверсия:

www.phpbb.com

(третья итерация форума),

www.phpbb2.com

(вторая версия phpBB)

Официальный сайт: www.phpbb.com

Сайт русской поддержки:

www.phpbbguru.net

phpBB 3 (PhpBB3) — один из лучших бесплатных форумных движков. Шустрый, красивый, удобный, легко модифицируемый и предельно простой в освоении. На его основе функционируют тысячи онлайн-ов «говорилен». Помимо типовых открытий форумов (доступы для просмотра всем пользовате-

лям), phpBB 3 позволяет создавать закрытые зоны для общения (запароленные), защищенные разделы (только для зарегистрированных пользователей), а также специальные форумы (для узкого круга лиц — участников системы со специальными правами).

В третьей версии появилась возможность организовать платный доступ к определенным веткам и разделам форума. В отличие от аналогичных разработок, в phpBB 3 нет ограничений на количество создаваемых категорий и разделов. Еще один несомненный козырь phpBB 3 — прекрасная защищенность. В движке реализованы надежные алгоритмы шифрования данных, возможность резервного копирования информации, система всесторонней авторизации (и на стороне сервера, и на стороне клиента).

Важное отличие phpBB 3 от других форумов — поддержка нескольких типов баз данных. Кроме MySQL, phpBB 3 позволяет работать с PostgreSQL 7.x, Microsoft SQL Server 7/2000 и Microsoft Access. Установка системы производится при помощи удобного веб-инсталлятора.

Админ-центр phpBB 3 — отдельная тема для разговора. Перейдя в панель управления, вы сможете модифицировать любую составляющую, любой параметр системы. Создать новые категории и разделы? Легко. Изменить информацию об определенном участнике, наделить правами выбранного пользователя? И это не проблема. Отправить в бан буйных пользователей и премировать наиболее активных? Всегда пожалуйста. Сформировать список цензурных выражений, которые должна отсекал система? Делю пять минут. Все параметры не просто раскиданы по форме панели управления, а распределены по вкладкам. Так, основ-

ные настройки phpBB 3 сосредоточены на вкладке **Общие**, инструменты для создания новых форумов и категорий (а также редактирования уже существующих позиций) прописались во вкладке **Форумы**, а утилиты для управления стилями оформления — в **Стилях**. Настоящий рай для администратора ресурса.

Из других особенностей движка — мощная поисковая система, модуль для обмена личными сообщениями, возможность прикреплять к постам на

Тестирование онлайн



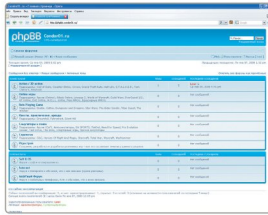
Чтобы вам было проще оценить и разобраться в описанных нами движках, мы добавили на свой тестовый сайт www.condor01.ru (на нем мы тестировали все бесплатные форумы и самые распространенные системы управления контентом) дистрибутивы рассмотренных в статье движков и различные дополнения к ним (стили оформления, плагины, модификации), которые на наш диск не поместились.

Напомним, что на данном сайте, помимо движков форумов, есть еще и дистрибутивы всех CMS, о которых мы писали в январском номере «Игромании» в статье «CMS-калейдоскоп»: e107, PHP-Fusion, Sedlitto, PHP-Nuke и др. Там же вы найдете дополнения для всех упомянутых систем управления контентом и сможете скачать популярные бесплатные серверные пакеты.

форуме различные вложения (картинки, архивы), поддержка пользовательских аватаров, интеграция с большинством современных систем управления контентом, набор оригинальных смайликов, многоязычный интерфейс, простота локализации движка и подключения новых языковых модулей.

В Сети можно найти море справочной информации по движку (например, на сайте русской поддержки или на тематических форумах и порталах), сотни первоклассных тем оформления (изменяют внешний вид, а в некоторых случаях и структуру движка), плагины (галереи, гостевые книги, чаты, порталы, пакеты локализации), модификации всех сортов и калибров.

Серьезных недостатков при тестировании движка нам выявить не удалось. Форум на phpBB 3 загружается довольно быстро (в среднем за 1-4 секунды) и совсем не глючит. Обращаем ваше внимание, что на нашем DVD вас поджидает не только дистрибутив третьей версии системы, но и финальный билд второй ите-



phpBB 3 — универсальное решение для тех, кто не хочет тратить денег. На основе данного скрипта работают тысячи форумов по всему миру.

рации форума. Различия между второй и третьей версией системы минимальны: обновленный интерфейс форума и панели управления, поддержка некоторых новых технологий.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

Simple Machines Forum (SMF) — пламенный мотор

Демоверсия: www.smf.condor01.ru

Официальный сайт:

www.simplomachines.org

Сайт русской поддержки:

www.simplomachines.ru

Simple Machines Forum (SMF) — популярный движок, достойная альтернатива форумному движку phpBB третьего поколения. Разработка SMF ведется с 2003 года, за пять лет существования он успел обрести многочисленными дополнениями и завоевать популярность среди интернетчиков. Функционально система практически не отличается от phpBB — удобный веб-инсталлятор, массовые рассылки, встроенный редактор сообщений, система обмена личными посланиями, поддержка аватаров...

Главная изюминка SMF, которая выделяет движок на фоне обилия массы, — низкая нагрузка на сервер и базы данных. Как следствие — практически мгновенная генерация страниц (среднее время загрузки форума — от 0,039 до 0,12 секунд). Таким образом, Simple Machines Forum можно порекомендовать тем, кто волею судеб вынужден использовать сильно загруженные бесплатные хостинги.

Из мелких отличий: RSS-лента, рейтинг системы пользователей (карма, репутация), архивация данных, проверка орфографии, возможность использовать HTML-коды наряду с BB-конструкциями, поддержка мобильных протоколов передачи данных WAP, WAP2 и I-mode, календарь (отображает дни рождения пользователей, события, праздники). К недостаткам SMF можно отнести разве что не слишком удобную панель администрирования.

Ну и в заключение стоит отметить, что Simple Machines Forum весьма популярен в

русскоязычном секторе Сети. В рунете есть множество порталов, баз знаний уровня «Википедия» и просто любительских сайтов, где собрана исчерпывающая справочная информация по движку, а также различные дополнения — моды, стили оформления.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

PunBB — все гениальное просто

Демоверсия: www.punbb.condor01.ru

Официальный сайт: www.punbb.org

Сайт русской поддержки: www.punbb.ru

Минимум украшательства и наворотов, максимум функциональности. Таким принципами руководствовались создатели компактного форума PunBB. Система отлично подходит для небольших конференций. По возможностям этот движок не уступает таким монстрам, как phpBB 3 и vBulletin. Пользователи могут принимать активное участие в обсуждениях на форуме, обмениваться личными сообщениями, подписываться/отписываться от массовых рассылок.

Не забыли авторы движка и о таких приятных мелочах, как система рангов пользователей и поддержка аватар. Администратор ресурса вправе создавать новые и редактировать уже существующие разделы и категории, отправлять в бан вредителей и флудеров, формировать закрытые локации для общения, определять ранги пользователей. Модераторам ресурса разрешается редактировать/закрывать/удалять темы и отдельно взятые сообщения.

Но не это главное. PunBB — идеальная платформа для творческих экспериментов. Авторы предлагают вам построить форум своей мечты на ее основе — разработать уникальный дизайн, подключить к движку необходимые модули (календари, галереи, файловые архивы, чаты), подправить исходные коды движка. Основные достоинства PunBB — небольшой размер дистрибутива, высокая скорость загрузки страниц, оригинальность, легкость модификации фо-

На нашем DVD

Дистрибутивы всех движков (последние версии на момент написания статьи), упомянутых в статье, а также некоторые дополнения к ним (моды и плагины) вы найдете на нашем DVD в разделе «По журналу». Обращаем ваше внимание, что в статье по понятным причинам (места-то мало) мы разместили скриншоты далеко не всех форумов. Поэтому, если вас заинтересовала определенная система и в настоящем обзоре вы не нашли ни одного изображения по выбранному движку, направляйтесь на диск — там у нас припасено по несколько картинок на каждый движок.

рума, мощная система защиты (взломать движок практически невозможно), легкость резервного копирования информации. Чтобы установить PunBB, достаточно скопировать файлы движка на сервер и выполнить конфигурацию системы с помощью достаточно простого веб-инсталлятора.

С другой стороны, минималистичный подход может отпугнуть многих пользователей. Зачастую начинающие веб-строители хотят получить не полуфабрикат, а готовый продукт, который нужно только проинсталлировать на сервер. Но мы-то с вами знаем, что главное — структура, архитектура. А тут PunBB показал себя исключительно с хорошей стороны.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

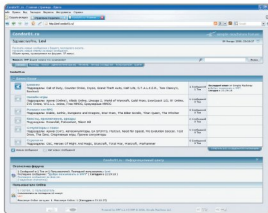
- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

ExBB — сделано в России

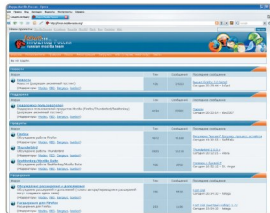
Демоверсия: www.exbb.condor01.ru

Официальный сайт (он же сайт русской поддержки): www.exbb.net

ExBB (расшифровывается как Exclusive Bulletin Board) — далеко не самый совершен-



✓ Пример форума, сделанного на SMF. Для бесплатного движка — очень даже неплохо.



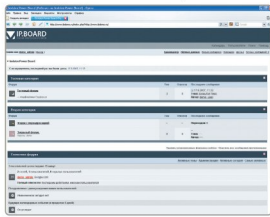
✓ С одной стороны, PunBB отпугивает излишней простотой, с другой — это отличная площадка для творческих экспериментов.

ный и при этом крайне нестандартный форумный движок. Ставится в один клик, не требует наличия базы данных MySQL (для работы системы подойдет любой бесплатный хостинг с поддержкой языка PHP), предельно прост в обращении. Как следствие, движок очень удобно использовать для построения локального форума (доступен только для пользователей локальной сети), а также создания мини-онлайн-конференций на хостингах, где отсутствует поддержка MySQL. Не более того.

Для развешивания крутых беседок упрощенного игрового форума (который, к слову, функционирует на основе vBulletin) система не годится. Еще одно очень важное отличие движка от аналогов — полная русскоязычность. ExBB разработан и активно продвигается нашими с вами соотечественниками. Как следствие, все настройки, меню, кнопки, вкладки и другие компоненты представлены на чистейшем русском языке. Никаких сомнительных эквивалентов, которые встречаются в народных локализованных других движках. На официальном форуме ExBB вы найдете множество справочной информации по установке, конфигурированию и администрированию движка.

К сожалению, Exclusive Bulletin Board проигрывает аналогам по возможностям, но вместе с тем содержит базовый комплект модулей для нормального функционирования системы. То есть в нем есть удобный редактор сообщений, встроенная система поиска, гибкая система шаблонов, модуль статистики и другие жизненно важные составляющие.

До недавнего времени ExBB ругали за обнуление файлов с темами (система автоматически вычищала все содержимое текстовиков), наличие грамматических ошибок, возможность регистрации «лжемодераторов» (зарегистрировавшись под определенным ником, пользователь мог начать вершить правосудие над себе подобными), отсутствие встроенного файлового архива, некорректную работу модуля «Карма» и слабую систему защиты. Так вот, спешим вас обрадовать. В новом билде почти все эти недочеты устранены. Тем не менее переходить на данный движок еще рано: создателям ExBB есть над чем поработать. Например, большое число постов на форуме может не лучшим образом отразиться на скорости загрузки страниц — все данные то хранятся в обычных текстовых файлах, а не в единой базе.



Invision Power Board прекрасно подходит для создания красивых и multifunctionальных форумов.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

Invision Power Board — смерть тормозам

Демоверсия: www.ibdemo.ru

Официальный сайт: www.invisionpower.com

Российское представительство:

www.ibresource.ru

От обзора бесплатных систем переходим к рассмотрению коммерческих движков, на основе которых работает большинство крупных форумов. Мы расскажем вам о двух наиболее совершенных и законченных, на наш взгляд, системах для построения форумов — **Invision Power Board** и **vBulletin**.

Invision Power Board (IPB) — достаточно популярный, мощный и простой в эксплуатации форум. На его основе можно всего за несколько часов создать отличную площадку для общения. Набор базовых функций IPB мало чем отличается от возможностей phpBB 3 — стандартный редактор сообщений, «личка», пользовательские анкеты, возможность мультицитирования сообщений, модуль расширенной статистики, поддержка нескольких видов баз данных (драйвера для MSSQL, Oracle, PostgreSQL приобретаются отдельно), планировщик задач, автообновление данных, уникальная система авторизации **IP.Converge**, легкость подключения дополнительных модулей (стилей, модов, плагинов).

Как видите, ничего особенного. Возникает вполне резонный вопрос: а за что деньги то тогда платить? Отвечаем. Во-первых, за надежную защиту системы. Вспомните или удалите IPB с сервера крайне сложно. Не последнюю роль в этом сыграли закрытые исходные коды некоторых модулей, например панели администрирования. Во-вторых, за качественную техническую поддержку. Беда бесплатных скриптов заключается в том, что они практически никем не поддерживаются. Да, есть документация. Да, имеются пользовательские сообщества. Но нет главного — централизованных сервисов, которые бы оказывали круглосуточную поддержку пользователей по e-mail и телефону. Никто не несет ответственности за содержимое бесплатных проектов.

Авторы же Invision Power Board помогают пользователям устанавливать форум на сервер, конфигурировать скрипты, устранять неполадки, довольно оперативно реагируют на письма (на наши вопросы ответили в течение суток). За отдельную плату, кстати, можно заказать техническую модернизацию форума и разработку эксклюзивного дизайна для сообщества. В-третьих, к IPB выпущено много

Полезные ссылки



www.topserver.ru — домашняя страничка бесплатного серверного пакета **TopServer** для трансформации домашнего компьютера в полноценный веб-сервер, а также для отладки скриптов и тестирования готовых программных продуктов.

www.forummatrix.org — сравнение движков форумов. Работает по следующей схеме: отмечаете галочками движки, которые хотите сравнить между собой, кликаете по кнопке **Compare** и получаете подробный отчет, который заносится в удобную сравнительную таблицу. Наиболее часто сравниваемые форумы занесены в независимый блок статистики (панель **Statistics**).

качественных бесплатных тем оформления, плагинов и разного рода модификаций.

Несколько слов о ценовой политике компании. Годовая лицензия на Invision Power Board стоит ровно 2000 рублей. Примечательно то, что по окончании срока действия лицензии вы сможете спокойно продолжить использование системы — блокировать ваш сайт никто не станет. Правда, есть тут два маленьких «но» — вас лишат доступа к разделу технической поддержки и блоку обновлений.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

vBulletin — ударная сила

Демоверсия:

www.vbulletin.com/admindemo.php

Официальный сайт: www.vbulletin.com

В далеком 1999 году энтузиасты Джеймс Лимы и Джон Персиваль создали свой собственный форум, посвященный программированию в целом и языку **Visual Basic** (www.vbforums.com) в частности. Сообщество постоянно росло и развивалось. Используемый на форуме движок **UBB.classic** еле справлялся с нагрузкой: желающих поучаствовать в бурных дискуссиях и задать свой вопрос знатокам было не просто много, а очень много.

Когда Лимы и Персиваль увидели, что форум не справляется с нагрузкой и вот-вот рухнет, они принялись за написание собственного форумного движка — аналога UBB, который бы работал в связке **PHP + MySQL**. На дворе был 2000 год. Спустя несколько месяцев форум по Visual Basic был переведен на новые рельсы — увидела свет первая версия **vBulletin 1**.

Сервисы бесплатных форумов

www.fastbb.ru — интересный сервис, позволяющий создать форум на основе быстрого и удобного движка FastBB. Новое сообщество будет зарегистрировано по адресу **imm.fastbb.ru**.

www.mybb.ru — еще один бесплатный хостинг форумов, не хуже FastBB.

www.flybb.ru — веб-служба для быстрого создания конференций на основе phpBB 2. После регистрации в системе вы получите домен третьего уровня вида **что-to.flybb.ru** с предустановленной конференцией FlyBoard. Вы можете прикрепить свой собственный домен второго или третьего уровня к аккаунту на flybb.ru. В этом случае на сайте не будет баннерной рекламы.

www.getbb.ru — один из немногих онлайн-сервисов, предоставляющих возможность создать свое собственное сообщество на основе phpBB третьего поколения — шустрой, многофункциональной, а самое главное — надежной форумной системы. Неограниченное дисковое пространство, десятки предустановленных тем оформления, автоматическая регистрация форума в поисковиках «Яндекс», Google, Rambler — вот далеко не все возможности **GetBB.ru**. Изюминкой халвы — невыразительное имя вида **что-to.getbb.ru** или **что-to.ibboards.ru**, интригующий показ рекламы на форуме.

www.ipbboards.ru — хотите создать форум на основе профессионального скрипта Invision Power Board (IPB) 1.3? Тогда вам сюда. Зарегистрировавшись в данной системе, вы получите домен третьего уровня вида **имя.ipbboards.ru**, неограниченное дисковое пространство под базы данных, а также все файлы форума (включая пользовательские аватары, вложения, картинки и другой контент) и портал на основе IPB-форума. Плюс ко всему перечисленному вы можете привязать к аккаунту свой собственный домен второго или третьего уровня.



ставляемых функций система почти не отличается от Invision Power Board — удобный текстовый редактор, мощная поисковая система, поддержка BB-кодов и HTML-конструкций в сообщениях, смайлы, аватары, голосование, система рейтинга и репутации пользователей, календари, личные сообщения, подписки, массовые рассылки участникам, смена шаблонов. Все на месте.

Трудно поверить, что все может быть так хорошо? Что же, можете лично опробовать систему в действии. Загляните на страничку **www.vbulletin.com/admindemo.php**, пропишите свое имя и e-mail в поля **Full Name** и **Email Address** и клиньте по кнопке **Create vBulletin Demo**. Система автоматически сгенерирует демофорум и отправит данные для доступа к нему на указанный почтовый адрес.

Что касается оплаты скрипта, то тут существует два варианта. Первый — вы покупаете годовую лицензию за \$85. По истечении срока действия вы обязаны либо прекратить использование скрипта и немедленно удалить его с сервера, либо заплатить еще \$85 за продление договора на год. Второй вариант — вы платите \$160 за первый год пользования системой и по \$30 за все последующие годы.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

■■■■

Если вам нужен быстрый, удобный, многофункциональный, а главное, беззлойный форум, но при этом вы не желаете раскошеливаться на покупку платных движков, обратите внимание на phpBB 3. Любите экспериментировать, почитайте простоту и минимализм? Попробуйте PunBB — скоростной движок безо всякого лишнего жира. Отечественная разработка ExBB послужит отличной стартовой площадкой для новичков и пользователей с бесплатным хостингом, не поддерживающим базы данных. Наконец, vBulletin и Invision Power Board можно порекомендовать опытным веб-мастерам, которые хотят создать по-настоящему мощный, надежный и красивый форум. ■

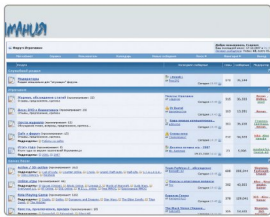
Многие пользователи заинтересовались разработкой. Тогда Джеймс и Джон решили продать свой продукт корпорации **Groupee**. В ответ получили отказ. Отказываться не стали — создали свою собственную компанию **Jelsoft** и начали распространять скрипт форума на коммерческой основе. Выпустили несколько промежуточных версий vBulletin (вида 1.x), Jelsoft приступила к созданию новой итерации — vBulletin 2.

Джеймс занял пост финансового директора, а Джон — ведущего разработчика. В скором времени к ним присоединилось еще несколько опытных девелоперов. Общими усилиями они сделали vBulletin 2. Движок оказался очень удачным, сотни тысяч компаний и отдельных пользователей прикупили его для своих форумов. Отсутствие багов, удобная структура, высокая степень защиты — люди были готовы платить за это деньги.

В 2002 году стартовала разработка

vBulletin 3. Джон ушел с поста ведущего разработчика и передал эстафетную палочку Кайеру Дарби, с этого момента компания полностью поменяла курс. Код форума переписали с чистого листа, в vBulletin были добавлены новые модули, интерфейс системы стал более дружелюбным. И вот перед нами практически законченный программный продукт. После тщательной шлифовки и косметической доработки на сцене появился vBulletin 3.6.

В чем необычность движка? vBulletin 3.6 — почти эталонный продукт, мистер Совершенство, система, на которую должны равняться все аналогичные разработки. Форумы на базе этого движка почти никогда не глючат, выдерживают любой наплыв пользователей, не перегружают сервер и базы данных, не падают под натиском хакерских атак (даже если действуют настоящие профессионалы), прекрасно выглядят, а главное — очень удобны. В целом же по набору пред-



Форум «Игромания» работает на основе движка vBulletin 3.6.3.



При помощи сервиса ForumMatrix можно сравнить несколько движков форумов между собой.

Алексей Макаренко

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Веселая география



www.travelpod.com/traveler-ig/game178eeccce9c

Хорошо учили в школе географию? Ну тогда вам повезло. Помните, были такие блиц-опросы, когда какая-нибудь злобная Марьяновна вызывала подпольного ученика к доске, называла города и страны и заставляла тыкать в них указкой на карте? В The Traveler IQ Challenge номер заниматься тем же самым. На экране появляется название города, страны или какой-нибудь известной достопримечательности (например, египетские пирамиды или московский Кремль) и нужно тыкнуть в них на карте. При этом сами объекты на карте никак не обозначены. Нужно вспомнить приблизительное расположение и поставить курсор максимально близко к нему.

Игра — хотя это скорее даже не игра, а обучающий курс в игровой форме — примет любой ваш ответ (даже самый неправильный) и подсчитает, на сколько километров вы ошиблись. Чтобы вы перешли на следующий уровень, где задания будут уже сложнее, суммарная ошибка не должна превышать определенной величины.

Казалось бы, простейшая идея, но насколько же увлекательно щелкать по карте и хотеть бы иногда убедиться, что немного знаете географию. А главное — двойку никто в древнем не поставит.

Супергерои

<http://internationalhero.co.uk>

Человек-паук и Росомаха, Бэтмен и морячок Папай, Чип и Дейл, Фэтмен и Зен... На сайте An International Catalogue of Superheroes лежит информация об огромном количестве супергероев из мультфильмов, фильмов и комиксов самых разных стран. По каждому персонажу собрана подробная статистика: кем и в каком году был придуман, в каких комиксах или фильмах зашелся, биография, главные враги и множество других сведений.



Эх, перейти бы сайту на новый движок да обзавестись приличным форумом, цены бы ему не было! Впрочем, и в нынешнем состоянии он представляет собой прекрасную энциклопедию по супергероизму; данных по многим персонажам здесь значительно больше, чем, скажем, в «Википедии».

Продай свою музыку!



<http://amiestreet.com>

Карьера музыканта сложна и терниста. К вершинам славы пробиваются лишь единицы. Да что там к вершинам! Даже для того, чтобы просто прокормить себя, у многих музыкантов порой уходит много лет работы.

Если у вас есть свои собственные музыкальные композиции (даже если вы только-только начинаете заниматься музыкой), вполне можно немного на них заработать. На сайте Amiestreet.com любой желающий может выставить свои работы на продажу. Разумеется, ставить цены как у профессиональных музыкантов бессмысленно — никто не купит, но вот альбомы за \$1-4 разлетаются как горячие пирожки.

Логический тест

www.grog.vsu.ru/antoha_test



То, что «24 Ч в С» — это «24 часа в сутках», догадываются практически все. Многие без проблем понимают, что «9 Ж у К» расшифровывается как «9 жизней у кошки». Некоторые даже понимают, что «О В Н» это «у осьминога 8 ног». Но вот что такое «64 К на Ш Д» или «Д у П Л Е Н 3310», способны угадать лишь избранные.

Очень забавный логический тест. Всего-то и нужно расшифровать сокращения и вписать их в пустые поля. Всего 33 вопроса. Отгадываете все шифры — вы гений. Впрочем, чтобы получить звание «нормального человека», достаточно угадать лишь двадцать аббревиатур. Но это под силу далеко не каждому.

Метро-эволюция



<http://metro.deepertext.ru>

Ежедневно московский метрополитен перевозит почти десять миллионов пассажиров. Но таким огромным он был не всегда. Например, в далеком 1935 году, когда московское метро только начинало работать, функционировала всего одна ветка, на которой было лишь тринадцать станций. Или вот взять, допустим, 1951 год: на кольцевой линии тогда было всего шесть станций, а не двенадцать, как сейчас.

Безусловно, в разных справочниках и энциклопедиях можно найти исчерпывающую информацию по московскому метро, но как же забавно смотреть, как метрополитен менялся в динамике! На сайте metro.deepertext.ru есть только карта метро и ползунок: перетаскиваете его на интересующий вас год и наблюдаете, как выглядел в это время московский метрополитен.

ФЛЭШ

ИГРЫ



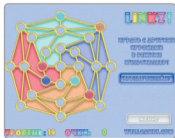
Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Долой разноцветье



www.wellgames.com/ru/free_online/linkz

Цель игры **Linkz** проста — очистить, вернее, обесцветить игровое поле. Сложность заключается в том, что это самое поле разбито на десяток-другой разноцветных зон. Собственно, вам и нужно избавиться от этого цветового многообразия. Сделать это, на первый взгляд, тоже достаточно просто. Необходимо всего лишь окружить по периметру выбранную зону шариками сходного с ней цвета.

Шарики перемещаются по правилам классической игры **Lines**, то есть строго по линиям, разделяющим поле на фигуры. Для перехода с одного места на другое нужно, чтобы никакие другие шары не перекрывали путь. После того как вы правильно окружили зону, шарик исчезнет, а выбранный участок станет бесцветным. С каждым вашим ходом количество шариков прибавляется, так что в процессе игры не забывайте и просто выстраивать их в замкнутые фигуры.

Самое же интересное состоит в том, что вы можете соревноваться в онлайн с игроками со всего мира. Если вы победите в соревновании, вам присваиваются не только очки, заработанные в процессе игры, но и бонусные баллы соперника.

Фантастический флэйтинг



www.flasharcade.com/action-games/courier-combat-game.html

Courier Combat Game — очень интересный флэйтинг. В роли курьера Эда вам нужно защитить мир от захватчиков всех сортов и калибров. В распоряжении юного бойца есть всего лишь несколько приемов: удары ногами и руками, блок, прыжок, а также комбо-удар, куда ж без него-то в этом жанре. Управление тоже не таит в себе никаких загадок. С помощью клавиш A и D вы можете наносить смертельные и не очень удары, стрелками — прыгать и защищаться, ну а нажав пробел, вы запустите серию суперприемов.

Противники Эду достались весьма необычные. Тут вам и роботы, и динозавры, и агрессивные старички, прыгающие не хуже мастера Йоды, и хитрые неопознанные существа. В конце предстоит схватка с главным злодеем, который и затеял весь этот переполох.

Хомяк-летун



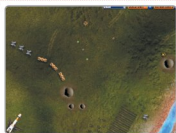
www.gamesheep.com/games/sewer-escape

С помощью несложного механизма две маленьких мыши-исследовательницы отправляют своего друга хомячка в заткнутой полет вверх по трубе. Как несложно догадаться, хомячки, как и коты, умеют летать только сверху вниз, а значит, придется постоянно кликать по «летучему» грызуну, чтобы подтолкнуть его чуть-чуть выше. Главная задача на каждом уровне — дотолкать хомячка до самого верха. Не забывайте своевременно активировать различные бонусы, которые позволяют преодолеть лишние 20-30 метров дистанции без лишних проблем.

Враг не пройдет

www.box10.com/final-fortress.html

Создатели флэш-игр издевались идею «турели» вдоль и поперек. Не считая игр, в



которых нужно управлять пушкой и отстреливать подбигающих к ней врагов. Но кто бы мог подумать, что стоит добавить в игру возможность строить юнитов и заградительные сооружения, как геймплей станет намного интересней?

Прыжки с высоты



www.miniclip.com/games/base-jumping/en

Бейс-джампинг — это прыжки с парашютом с естественных и искусственных объектов. Само название «бейс-джампинг» произошло от английского сокращения **BASE jumping**: **B**uilding (здание), **A**ntenna (антенна), **S**pan (мост или плотина), **E**arth (естественная возвышенность — например, скала). Кстати, это один из самых экстремальных видов спорта.

В игре **Base Jumping** вы играете за... маленький цветной шарик. Если не считать смешной внешности, во всем остальном он — настоящий бейсер. Прыгает с деревьев, стен и мостиков, а если не успеет вовремя раскрыть парашют, просто полетит при ударе о землю. А раскрывать купол надо в самый последний момент, иначе не победит соперников — шарик другого цвета.

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

КОРОЛИ МЕРТВЫ

«Даже не знаю, как назвать», — как-то так начала свой новостной пост на сайте команды 4Kings 4K**Cassandra*.

Ее можно понять, ведь такие новости пишешь не каждый день. Целый цикл истории серии Warcraft 3 исчез в конце января: о своем раскладе объявил легендарный состав 4Kings. Причиной стало недостаточное финансирование и вытекающая отсюда нехватка игроков.



Финалы WCSL X были последним командным достижением 4Kings.

За пять лет своего существования 4Kings пропустили через себя таких варкрафтеров, как Tillerman, ToD, Fury, Fov, Creo, Zeus и, конечно, Grubby. Для них всех пребывание в 4Kings было вовсе не проходным этапом карьеры, а ее пиком — именно в ней они добились признания как игроки экстра-класса.

Почти все экс-4Kings уже определились со своей дальнейшей карьерой. Само собой, никаких проблем с таким опытом у них нет: ToD еще до официального распада подписал контракт с немцами Mousesports, Creo, как и хотел, занялся учебой, а легендарный Grubby принял предложение ненастоящих Meet Your Makers. Напомню, что для последних это уже второе мегаприобретение — немногим раньше они оторвали себе CS-команду поляков PGS.

В одном из ближайших номеров наш автор Роман Бут намерен осветить историю этой великой команды, следите за новостями.

ТУРНИР ЗА СЕМЬЮ ПЕЧАТЯМИ

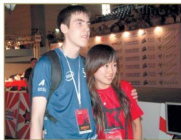


Олимпийский чемпион по Unreal Tournament GitzZz вновь претендует на нереальное господство.

С момента турнира на «ИгроМире», организованного «Новым диском» (при поддержке сетей «Золдарадо» и «ЭТО»), SVEN, Cisco Systems, «К-Систем» с их компьютерами на базе четырехъядерных процессоров Intel Core 2 Quad), прошла уйма времени, а турниры по Unreal Tournament 3 по-прежнему не то чтобы очень много. А если таковые и проходят, то известно об этом далеко не всем.

Яркий пример — довольно вальяжно освещенный турнир UT3 National Championship с более чем приличным призовым фондом в 50 тыс. фунтов. Он был анонсирован в Англии еще в ноябре, однако быстрые темпы регистрации отсекали многих желающих: по условиям организаторов нужно было заказать копию игры до 19 декабря. Счастливец оказался немногим: 24 дуэлянта, среди которых легендарный немец touz.GitzZz, поборются за 20 тыс. фунтов, остальные же 30 тыс. предназначены для турнира по Instagib CTF 5x5, в котором примет участие 12 команд со всей Европы. Групповые турниры проходят в интернете, финалы ожидают игроков весной, в Лондоне, на стадионе «Уэмбли».

КОДЕ5: ФИНАЛЫ В МОСКВЕ



С CODE5 в России отношения разные: OneDay его выиграл, а вот Купера отсюда дисквалифицировали.

О том, что финальная часть турнира CODE5 пройдет в Москве, было известно еще несколько месяцев назад, но на одних слухах далеко не уедешь. И вот подошел официальный анонс: турниру быть. Пройдет он 10-11 мая на том же месте, где были отборочные на WCG и ESWC последних лет — в выставочном зале «Т-Модуль» на Белорусской.

Призовой фонд финалов составит \$40 тыс. на Counter-Strike 1.6 и \$15 тыс. на Warcraft 3: The Frozen Throne. Из дорогих гостей мы чисто теоретически имеем такие команды, как SK, Inatic, MiBR, Roccac и даже чемпионы WCG 2007 eMulate (ныне Mepoker.eM.L). На турнире по WCG3 ожидаются Grubby и Fury, бывшие партнеры по 4Kings. Набор по звездности перебивает все то, что происходило у нас раньше, даже Intel Challenge Cup в рамках GameX. Осталось только, чтобы у всех этих людей не возникло проблем с визами или, что их знает, желанием.

ESWC ВЫКРУЧИВАЮТ РУКИ

Грустной новостью обернулись подсчеты стран-партнеров ESWC на этот год: по спо-



Пока другие ищут лишние 20 тыс. на проведение отборочных, в Китае их уже проводят!

вам оргкомитета турнира, в 2008-м их количество упало до 24 стран, и потерялись при этом совсем не последние державы в киберспорте: под угрозой участие Корея, Дания, Финляндия, Норвегия и Бразилия. Самое смешное, что проблемы с отборочными возникли и в США (где будет проходить финальная часть). Причина всех сложностей кроется, как обычно, в стоимости лицензий на проведение отборочных: ее цена достигает \$20 тыс., что с некоторых пор стало проблематичной суммой для организаторов. Переговоры будут вестись до упора, но пока что всем странам, попавшим в немилость, лучше готовиться к мероприятию под названием ESWC Masters. Эта общемировая квалификация пройдет в Париже в начале июля и не будет иметь ограничений по количеству участников из Европы, а при новых раскладах может поделиться квотами и с США.

АМЕРИКАНСКИЙ ПОДХОД



Очередное доказательство того, что в Америке все совсем не так, как в Европе, появилось в начале февраля. Три не последних человека в американском CS собрались и написали книгу, посвященную профессиональной игре в понятие что. На 200 страниц и 50 минутх видеоприложения авторы изложили все, что знают об игре, начиная с подробного анализа оружия и карт и заканчивая дельными советами по поиску спонсоров. Стоит ли доверять авторам, спросите вы? Теоретическое трио, написавшее книгу, и в самом деле знает, о чем пишет. Состоит оно из двух профессиональных игроков: Рона «Rambo» Кима, двукратного чемпиона мира по версии CPL и пятикратного призера WCG; Огняна «Steel» Георгиева, чемпиона мира по версии CPL и двукратного призера WCG; а также Дункана «Thorin» Шилдса, самого высокооплачиваемого киберспортивного журналиста на сегодняшний день. Что же до заработка игроков, то на двоих Rambo и Steel за свою карьеру подняли почти полмиллиона долларов.

Стоимость книги составляет всего \$30, подробнее о ней можно узнать по адресу www.tao-cs.com.

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Роман «Definition» Бут, Сергей «Asfalot» Мандрик

■ WARCRAFT 3: ВИДЕОРОЛИКИ

Grubby против Альянса, часть вторая. Нашим героем вновь становится **Grubby**, который проявляет просто фантастическое волю к победе и выкарабкивается из самых невероятных ситуаций. На этот раз легенда лишится половины базы, но все же сумеет собрать войско в кулак и совершить ответный выстрел, который решит исход встречи. В данной игре с участием нашего соотечественника **Real'a** (первое место европейского **Battle.net** на момент сдачи номера) представлена модифицированная застройка со стороны Альянса, от которой очень сложно отбиться, если своевременно не подобрать хороший микс юнитов и не обладать идеальным микро.

Нежить не сдаётся! Представители Альянса долгое время искали стратегию игры против нежити и, казалось бы, нашли отличный вариант: горный король в качестве первого героя, быстрый эсканд, оборона башнями, юниты по вкусу. Противодействие пришло, как обычно, из Южной Кореи: неожиданный выход в раннее неустраиваемых для этого матча горгулий. Оказалось, что при нужном развитии событий можно легко собрать необходимое число горгулий, которые легко расправятся с вышками Альянса. Последних, к слову, будет совсем немного, ведь обидчик соперник ожидает появления сфинксов, которые строятся в среднем на пять минут позднее. Именно такое неординарное решение и принесло победу ветерану игры — корейцу **Sweet'у** — на одном из крупных китайских турниров против китайского хумана **TH000**.

■ Один из лучших новичков 2007 года, **TH000**, составил конкуренцию **Grubby** в новом видео

■ SPECIAL: WARSAW

Warsaw — лучший, по нашему скромному мнению, независимый шутер 2007 года — за отчетный период с помпой достиг версии 0.4. Чтобы преодолеть рубеж в одну десятую с прошлой версией, разработчики потрудились ни много ни мало восемь месяцев труда. Результатом стала еще больше повзрослевшая игра, с новыми картами, оружием и режимами игры. Также был сделан шаг навстречу новичкам — упрощена физика движения игрока.



■ Warsaw

Теперь набирать скорость можно просто прыгая вперед, как в **Painkiller**.

■ CS 1.6: ЛУЧШИЕ КОМАНДЫ МИРА

167 первых мест в турнирах по **Counter-Strike**, **Warcraft**, **Quake** и **FIFA** за 10 лет существования — полное название этой команды звучит как **Schroet Kommando**, но ее уже дано узнать по первым двум буквам — **SK**.

Вклад этой команды в профессиональную сцену **Counter-Strike** куда больше, чем у предыдущих героев наших статей: практически с первых дней ее жизни история киберспорта начала перекраиваться на новый лад. В феврале 2003-го **SK.Swe** стали первым составом, игроки которого были связаны контрактами и получали зарплату, чего до сих пор не достигли некоторые кланы самого высокого уровня. Ровно год спустя киберспорт повзрослел еще больше: между **SK.Swe** и **Team NoA** произошел первый в истории трансфер игрока. Этим игроком, к слову, был всем известный **Element**.

Не обошлось у **SK** и без фортепей с составами а-ля **NoA** (читайте прошлый номер!): в 2005 году весь шведский состав был заменен на блиставшую в то время датскую команду **Titans**. Этот состав, получивший имя **SK.dk**, впоследствии посетил Москву для первого шоу-матча в кинотеатре **Kodak**.

Об истории команды, ее нынешнем составе и игроках в частности — в нынешнем материале.



■ SK Gaming выдуть себя прелецом.

■ ЧЕМПИОНАТЫ

■ Очередная азиатская разборка в **Warcraft 3** — **CEG 2007**, несмотря на малый призовой фонд, собрала множество известных игроков восточного полушария.

■ Пока крупные чемпионаты по **Team Fortress 2** только готовятся, вновь проводятся всеяские лиги, откуда мы и отобрали записи игр лучших команд Швеции и США.



■ Момент с CEG 2007: мал призовой, да дорог.



Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встречаются в игру самыми разнообразными. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Avencast: Rise of the Mage

Первым делом пошаманим с файлом **game.cfg**, который находится в папке с игрой. Откройте его «Блокнотом» и замените строку **Debug=0** на **Debug=1**. Тем самым вы активизируете дополнительные горячие клавиши:

F7 — герой получает уровень;

F8 — широкоэкранный режим;

F10-F12 — убирает некоторые элементы пейзажа;

0 — рисует красные линии вокруг интерфейса;

9 — скрывает интерфейс.

Есть еще несколько интересных строчек в файле **game.cfg**. Приведем их к следующему виду:

AllCombos=1 — можно использовать все скиллы;

AllowXMove=1 — нажмите клавишу **X** и двигайте мышкой. Герой будет двигаться в указанном направлении, прохода сквозь стены;

QuickPause=1 — нажмите клавишу **Q**, чтобы поставить игру на паузу. В отличие от обычной паузы, здесь можно поставить в очередь действия, подвешенные на быстрые клавиши (использование скиллов, питье банок и т.д.);

LoadVideoAudioStreamed=1 — если видео у вас проигрывается без звука, эта строка решит проблему.

В заключение добавьте в файл **game.cfg** строку **AllowConsole=1**, активировав тем самым консоль. В игре жмите «~» (точку с запятой) и вводите РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ коды:

cheat("health") — максимум здоровья (из мертвых этот чот тоже воскрешает);

cheat("mana") — максимум маны;

cheat("strength",x) — увеличивает на **x** силу кровавой магии (здесь и далее вместо **x** вводите любое число);

cheat("spell",x) — увеличивает на **x** силу духовной магии;

cheat("experience",x) — дает **x** опыта;

cheat("advance",x) — дает **x** очко скиллов;

AddGold(mc_ID,x) — дает **x** денег;

SetMoveSpd(mc_ID,x) — изменяет скорость передвижения героя на **x**;

SetImmortal(mc_ID,1) — бессмертие;

SetImmortal(mc_ID,0) — герой снова смертен;

UncoverMap() — открывает всю карту;

CoverMap() — скрывает карту;

ExportHero("name") — экспорт героя (вместо **name** введите имя, которое вы указали в начале игры);

ImportHero("name") — импорт сохраненного предыдущей командой героя.

ПРОТЕКТОР: Космическая боевая платформа

Найдите в папке с игрой файл **Nitro.cfg** и откройте «Блокнотом». Добавьте в него следующие строки для достижения нужного эффекта:

GodMode=1 — бессмертие;

AllLevels=1 — открывает все уровни.

Unreal Tournament 3



Нижеперечисленные коды материализуют прямо у вас перед носом любое транспортное средство, которое есть в игре. Читы, понятное дело, работают только в режиме кампании, но зато на любых картах (даже на тех, где никакого транспорта нет и в помине). Чтобы их ввести, нажмите во время игры клавишу **Tab** (тильда) или **F10**. В появившейся консоли введите **summon utgamecontent.utvehicle.x**, где **x** — что-то из перечисленного ниже.

cidada_content — Axon Cicada;

goliath_content — Axon Goliath;

helibender_content — Axon Helibender;

leviathan_content — Axon Leviathan;

manta_content — Axon Manta;

paladin_content — Axon Paladin;

raptor_content — Axon Raptor;

scorpion_content — Axon Scorpion;

spma_content — Axon SPMA;

darkwalker_content — Necris Darkwalker;

fury_content — Necris Fury;

nemesis_content — Necris Nemesis;

nightshade_content — Necris Nightshade;

scavenger_content — Necris Scavenger;

viper_content — Necris Viper.

Warmonger. Operation: Downtown Destruction



Давите тильду «~» и вбивайте:

god — бессмертие;

loaded — все оружие;

slomo x — уменьшает скорость игры до **x** (x=0.1-1, 1 — нормальная скорость);

ghost — прохождение сквозь стены;

fly — режим полета;

walk — отменяет предыдущий код;

allammo — максимум патронов.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игре они иногда встраивают пасквилы, которые тщательно маскируют. Эти пасквилы называются «easter eggs», по-русски — «пасквильные яйца».

Call of Duty 4: Modern Warfare



Чтобы увидеть паскалку, надо сначала ввести код на все оружие. Напомним, как это сделать.

В опциях игры активируйте консоль. Нажмите тильду «~» и напечатайте **seta thereisacow «1337»** («с кавычками»). Затем вбейте **spdevmap bog.a**. Этими действиями вы активируете режим читов. Теперь в той же консоли наберите **give all**.

Когда вы все сделаете, то, кроме обычных стволов, появится «Оружие по умолчанию» (оно так и называется). Если его выбрать, то ваш герой сложит палцы «пистолетиком» и будет стрелять, как называется, голыми руками. И довольно хорошо получается! — korolev.andrew@gmail.com

Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды



В игре есть скрытый герой — маленький зеленый человечек, рассекающий по карте исключительно на летающей тарелке. На картинке он изображен как черт из фракции Хаоса, только зеленый. У него хоть и первый уровень, но хорошие характеристики. Чтобы появился этот герой, нужно использовать специальное заклинание Зехира «Призыв к оружию», которое призывает громовержцев за золото и ресурсы в начале каждой недели. Соглашится на покупку подкреплений несколько раз, и в конце концов вместе с громовержцами прилетит НЛО. — Сергей Ивакин

The Witcher

В локации «Поля» живет отшельник, знающий о Священном Граале. Если спросить у не-



го о «теории заговоров», он поведал нам о некоем Дэне Коричневом и его книге. Дэну Коричневому — это дословный перевод имени Дэна Брауна, автора известного романа «Код да Винчи», где эта теория также фигурирует. — bulabaradur@mail.ru

Пожоже, создатели **The Witcher** — поклонники приставочной RPG-серии Xenosaga. В разных частях этой серии появляются герои с именами Рубедо, Нигредо и Альбердо. Точно так же называются три второстепенных ингредиента для варки зелий в «Ведьмаке». — Андрей К.

Half-Life 2: Episode Two

В конце игры фигурирует мистический корабль «Борей». В греческой мифологии «Борей» — бог северного ветра. В еще не вышедшей игре «Анубиос: Сон разума» не менее мистический корабль, где будет проходить действие игры, называется «Северный ветер». Кто-то у кого-то титнул идеи? Или это простое совпадение? — echo_destroyer07@mail.ru



В главе «На радаре», после того как нам починит машину и подарит радар, езжайте к третьей нычке, где в полу торчит диск от циркулярной пилы. Разрушите доски, чтобы появились зомби, и залезайте на крышу по лес-

тнице. От водонапорной башни прилетит ворона и с карканьем набросится на вас. Ничего сделать она не сможет, но выглядеть все это забавно и напоминает фильмы про живых мертвецов. — Александр Фролов

От редакции. Нам так и не удалось точно понять, какая последовательность действий активирует паскалку. Иногда ворона прилетала, иногда нет. Автор прислал нам сохранение, сделанное сразу после активации паскалки (когда ворона летит от башни). Чтобы все могли посмотреть паскалку, мы положили его на DVD, в раздел «Кодекс».

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно захватывающее место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т. д.

7.62



По картам игры разбросано множество ящиков, а в них лежит куча всякого добра, полезного и не очень. Но есть в игре всем ящикам ящик. В нем лежат абсолютно все оружие и предметы, которые встречаются на просто-

рах Альгейры (даже квестовые), к тому же они бесконечные. Находится ящик в Кали-Кантинесе, в левом верхнем углу карты. Все это справедливо для наемника Габриэля. Возможно, при игре за других персонажей ящик будет находиться в другом месте или его может не быть вовсе. — Евгений Воробьев

Company of Heroes: Opposing Fronts



Немецкая кампания, Остербек, миссия «Шабаш ведьм». У правого нижнего края карты — прямо посередине — есть окоп-капюльта. Безобидная и бесполезная, но смешная ошибка. Окоп подбрасывает технику при перезаезде. — Олег Желтов

Half-Life 2: Episode Two

В Episode Two разработчики построили удобное контекстное меню, в которое вынесли самые часто используемые командные, также полезные и обычным игрокам. Например, есть две команды для управления NPC. Вызывается меню сочетанием клавиш **Shift + F1**. — headcrab@mail.com

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «7.62: Перезарядка», которая в России издается фирмой «1С».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождение), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), Dragon Unpacker

и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).
Сохранение: Juiced 2: Hot Import Nights, Sniper: Art of Victory, SunAge.
Трейнеры: Beowulf, Call of Duty 4: Modern Warfare, Colin McRae DiRT, Company of Heroes: Opposing Fronts, FIFA 08, Galtin Hero 3: Legends of Rock, Hellgate: London, Juiced 2: Hot Import Nights, Medal of Honor: Airborne, Speedball 2: Tournament, Stranger, The Elder Scrolls 4: Shivering Isles, The Golden Compass, The Settlers: Rise of an Empire, The Sims: Carnival SnapCity, Universe at War: Earth Assault, Unreal Tournament 3, World in Conflict.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦУ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присы-

лайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «Кодекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Единственной новинкой февраля стало дополнение для мира Эберрон **City of Stormreach** («Город Стормрич»). Оно описывает Стормрич, самый известный населенный пункт на материке Ксэндрик, который притягивает толпы приключенцев, охотников за сокровищами, ученых и просто завоевателей. — Ксэндрик заменяет в фэнтезийном мире Эберрона земную Америку. В книге подробно рассказывается о тайных организациях, древних руинах, загадочных артефактах и прочих секретах Стормрича и его непростых обитателей. 160-страничный томик обойдется в \$30.

City of Stormreach, по всей видимости, — предпоследняя D&D-книга на базе редакции 3.5, а последняя увидит свет в марте. Ну а до выхода первого продукта для долгожданной четвертой редакции осталось всего пара месяцев.

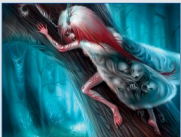
Официальный сайт **Wizards of the Coast**, производителя D&D, чуть ли не ежедневно приводит новые подробности о грядущей редакции игры. Фан-сайты цитируют откровения разработчиков, которые имели неосторожность зайти на игровые форумы и ответить на несколько вопросов. В книге предсказывают тех изменений, которые мы увидим в новой редакции, называют и вторую редак-

цию правил **Dungeons & Dragons Miniatures** — военно-тактической игры с коллекционными миниатюрами, сделанной по мотивам ролевой игры. Краткий обзор обновленной D&D Minis — в этом же номере «Игромании».

Берсерк



В этом месяце выйдет новый сет для популярной отечественной коллекционной карточной игры «Берсерк». Он называется «Ангелы мщения» и тематически продолжает недавний выпуск «Гнев богов». Новый набор насчитывает сто разных карт, поэтому можно говорить о том, что это не дополнение, а полноценный сет.



Ангелы, вынесенные в название сета, — колодообразующие карты. Каждый из этих героев создан, чтобы возглавить одну из фракций. Кстати, в «Ангелах мщения» появится совершенно новая нейтральная фракция — «порождения». Добавили разработчики и новую способность — чуму. Согласно игровому сюжету, чуму с болот приносит магические туманы. Развитие получит идея экипировки, впервые примененная в «Гневе богов».

Некоторые старые фракции, не пользовавшиеся большой популярностью, получат новых соратников и, по уверению дизайнеров, станут играбельными. К таким фракциям относятся, например, колен и речные деви.



Magic: The Gathering

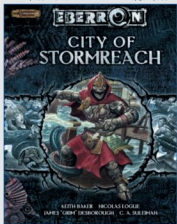
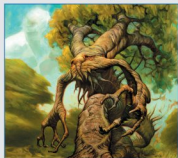
После чемпионата мира «магическая» жизнь ненадолго замерла. Новогородские праздники не способствуют успешному проведению Гран-при и Про-туров, и новый сезон еще не стянул игроков в свою круговорот. Но покой нам только снится!

В январе этого года компания **Wizards of the Coast** доставила массу удовольствия магам: вышел новый сет блока «Лорэин», именуемый «Рассвет». В него включен традиционный комплект — специфические механики, невиданные прежде карты и уникальные комбинации из уже знакомых способностей.

Рассвет углубляет и развивает темы «Лорэина». Нас ждут хорошо знакомые феи, эльфы, гоблины и прочие волшебные создания. Правда теперь к ним добавятся чародей, воины, шаманы — стали важны не только племена (национальная принадлежность), но и классы персонажей. Немного изменились дружественные цвета, так что, играя формат **Limited**, вновь стоит обратить внимание на взаимодействие цветовых сочетаний. Добавились интересные механики: «приречение», «скодство» и «мардерство». Причем если первая самодостаточна, то последние две хорошо взаимодействуют и с картами из других сетов.

Насладиться этим многообразием можно было с 16 января практически во всех уголках мира. В Москве пререлизные турниры собрали за первые два дня больше трехсот участников. А уже с 1 февраля можно играть картами «Рассвета» и в **Constructed**-форматах.

А в это время в онлайн-овой магии потихоньку наступал плановый переход **Magic Online** с версии 2.5 на 3.0. Как обычно, новую версию нам предложат не всю и не сразу. Поначалу не будут доступны даже многие опции старой версии. Но в конце февраля ожидается полномасштабный запуск системы, а где-нибудь вскоре после этого мы увидим «Рассвет» и на просторах Сети!



vnecomp@igromania.ru

DUNGEONS & DRAGONS MINIATURES

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

■ Жанр: военно-тактическая игра с миниатюрами ■ Производители: Wizards of the Coast ■ Сайт: www.wizards.com/dndminis ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: от 30 минут ■ Языки: английский



В мае этого года нас ждет обновление ролевой системы **Dungeons & Dragons** до версии 4.0. А всего за месяц до этого, в апреле, вместе с новым сетом **Dungeons of Dread** выйдет скримш-компонент этой системы — **Dungeons & Dragons Miniatures 2.0** (обзор первой версии игры мы публиковали в №3 за 2006 год). Однако не стоит ждать так долго для знакомства с этой системой, ведь основные правила и статистики миниатюр уже обновлены.

В середине января отдел разработки **Dungeons & Dragons Miniatures** преподнес нам подарок. В Сеть были выложены полные правила **D&D 4.0**. Теперь все заклинания — тоже атаки. Для того чтобы нанести вред заклинанием, вам придется кидать игральную кость d20 против защиты (DEF) противника. Нычье даже **Magic Missile** может не попасть в цель, не причинить урона! А так любимый нами сплэбросок практически потерял свое значение. Теперь это просто бросок монетки — либо да, либо нет: d20 без модификаторов, который сбрасывается в случае выпадения 11 и выше и не сбрасывается в противном случае. Передвижения по диагонали отныне приравнены к линейным передвижениям. Это противоречит законам геометрии (ведь в равнобедренном прямоугольном треугольнике гипотенуза почти в полтора раза длиннее катета), но значительно облегчает подсчеты. Большие нет морали, и ваши существа не убегают с поля боя. Да и командиры отсутствуют в старом понимании этого слова. Зато появились чемпионы. И тот, у кого выше рейтинг чемпиона, кидает инициативу дважды

и выбирает лучший результат. Наконец, появился привычный для D&D-ролевиков 5-футовый шаг, которого так не хватало в предыдущей версии. С другой стороны, за один раунд подавляющее большинство монстров теперь может провести только одну атаку и надо приложить неимоверные усилия, чтобы боец получил вторую.

Изменились не только внутренние, но и внешние показатели игры.

Бустеры (наборы из случайно подобранных фигурок) стали ниже и толще, практически как в другом подобном варгейме — **Dream Blade**. Помимо обычных бустеров, в сете **Dungeons of Dread** выйдет новый стартовый набор. В нем пять фиксированных миниатюр (**Human**, **Sellsword**, **Dwarf**, **Battlemaster**, **Elf**

Warlock, **Yuan-Ti Swiftscale** и **Young Green Dragon**), из которых собираются две небольшие банды для обучающих боев. Кроме того, там есть четыре игровых поля, кубик, жетоны и полные игровые правила.

Впрочем, для тех, кто обложился старыми миниатюрами и поддывает — не пора ли вынести их на помойку, тоже есть хорошие новости. До лета 2008 года будут выпущены новые статистики по версии 2.0 для фигурок из сетов **Night Below**, **Unhallowed** и еще 60 самых популярных миниатюр. Так что не спешите вывозить тяжелую кору со старыми фигурками к деду на дачу. Они еще вам пригодятся!

Читайте новые правила, изучайте статистику (на диске журнала) и не забудьте поучаствовать в пререлизном турнире **Dungeons of Dread**, который состоится в Москве в конце марта.

— Антон Курин

Игровой мир	★★★★★★ (7)
Игровой мир	★★★★★★ (8)
Художественный дизайн	★★★★★★ (10)
Качество изготовления	★★★★★★ (8)
Оригинальность	★★★★★★ (7)
РЕЙТИНГ "МАНИИ"	★★★★★★ 8

На диске в разделе «Вне компьютера»

- Dungeons & Dragons Miniatures.** Вторая версия правил популярного варгейма.
- Dungeons & Dragons RPG.** 13 официальных приключений для персонажей 6-9-го уровня опыта.
- Dust.** «Коробочный» варгейм о шагающих боевых роботах.
- DOOM.** Настоящая командная игра по мотивам культового шутера.
- Warhammer 40 000 RPG.** Стартовое приключение, бланк персонажа и правила транспортной техники.
- Bleach TCG.** Коллекционная карточная игра в жанре аниме.
- Magic: The Gathering.** База карт Oracle, туристские правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

24

HUMAN FIGHTER

ATTACK ACTIONS

① Greatsword: +13 vs AC; 15 Damage

② Confidence Building Strike: +13 vs AC; 15 Damage; +1 cumulative Attack on miss

③ Death Blow: Bloodied target only: +13 vs AC; 30 Damage; RECHARGE when this creature causes an enemy to become Bloodied

LEVEL 7

AC 22

DEF 17

SPEED 5

HP 55

ABILITIES

Human • Fighter

+4 DEF (Fort)

A skilled fighter is to a common soldier what a tiger is to a housecat.

©2008 Wizards DUNGEONS & DRAGONS® 15.68



СТАРПОМ МАКАРЕНКО **OFF**

Здравия желаю, уважаемые читатели! Долго думал, как вас сегодня поприветствовать, и не нашел ничего более оригинального, чем эти простые слова. Как часто в нашей жизни люди говорят некоторые вполне обычные слова, не задумываясь об их значении и истории происхождения. Вот, например, слово «лодушка». Если прислушаться, вполне понятно, откуда оно произошло: «лод» и «ушко». Слово «спасибо» — сокращение от «спаси Бог». А вот «огурец»... Откуда взялось это слово? Лично меня всегда раздражало слово «будильник» — мало того, что оно полностью отражает истинный злобный смысл, так еще и глупо звучит. И каждый раз, когда его произносят в моем присутствии, меня одолевают противоречивые чувства.

Ну а сейчас мы приступаем к очередным ответам на ваши письма и не будем задаваться вопросом, откуда все эти слова берутся в наших головах. Итак, на старт, внимание, марш!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет, мои дорогие читатели. Вот и закончилась зима. В этом году она продлилась аж на целый день больше. Скоро растает снег, потекут грязноватые, но такие долгожданные ручейки по улицам городов, начнется сосукопад. Так что, милые друзья, берегите головы и не промощите ноги. Весна — самое прекрасное время года. Природа оживает, возвращаются птицы из теплых стран, народ начинает массово выходить на улицу — кто просто пройтись по парку или скверу, кто — поспать на лавке и пообщаться с друзьями, а кто и посадить цветы на своих дачных участках. Даже издатели обещают нам весенний расцвет новых интересных игр.

Я, как человек абсолютно теплолюбивый, очень рада наступлению марта. Тому, что скоро смогу наконец-то вылезти из теплой куртки, надеть короткую юбку, туфли на высоком каблуке и гордо прошагивать пешком от метро до редакции, чего зимой не могла себе позволить.

От этих радужных мыслей я предлагаю все же перейти к самому что ни на есть настоящему делу — чтению ваших писем. С таким весенним и легким настроением и такими веселыми и легкими историями в ответ на них было крайне просто и весело.

**ПИСЬМО НОМЕРА****ОНЛАЙНОВАЯ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ**

Привет, Света и Старпом. Вас уже неоднократно спрашивали про широту возможностей в онлайн-играх, сетовали, что, например, шутеры сейчас делаются в основном кинематографичные, игрока протаскивают по уровням, не давая возможности вволю порезвиться на локациях. К сожалению или к счастью, я сейчас практически не играю в однопользовательские игры, а вот уже более пяти лет уделяю внимание только онлайн-новым проектам.

Я знаю, что вы тоже постоянно играете в различные MMOG, поэтому, думаю, для вас не секрет, что и в среде этих игр постоянно обсуждается вопрос свободы. Очень многие геймеры на форумах и в игровых чатах жалуются, что большинство онлайн-ролевок (а речь в основном о них, потому что свободы там куда больше, чем в шутерах или, скажем, стратегиях) игроков излишне ограничивают. Да, есть возможность изучать мир, сражаться с монстрами и другими игроками, крафтить вещи, одеваться по последней онлайн-моды. Но если сравнить с жизнью, этого катастрофически мало.

Народ хочет, чтобы им смоделировали полноценный мир, ну или хотя бы мир, более-менее похожий на настоящий. Дали ту самую «песочницу», про которую уважаемый Олег Ставицкий писал в обзоре Crysis. Вот только и не согласен, что это выход из положения. Я не уверен, что если в онлайн-играх полностью симитировать реальную жизнь, то в них будет интересно играть. Я даже немного боюсь, что разработчики пойдут по этому пути. Мне вот совершенно неинтересно проходить игры, где меня выбрасывают на уровень, и... иди, гуляй, делай что хочешь. Я просто не вижу в них смысла.

Очень хочу услышать ваше мнение по этому вопросу. Как вы считаете, стоит ли онлайн-играм идти по пути расширения возможностей, создания «песочницы», и к чему это может привести?

Алексей Пригожин (г. Москва)

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО****(СТАЩИЛ ЗА РУЧКУ К ОНЛАЙНОВУ ГОРИЗОНТУ)**

Несмотря на кажущуюся банальность, вопрос весьма интересный. Реальность в онлайн-играх и в офлайн-играх — это далеко не одно и то же. Судите сами. Какими средствами достигается достоверность какого-либо события или процесса в игре офлайн-овой? Берется ситуация из нашей с вами жизни и моделируется при помощи компьютера. Допустим, нужно дать главному герою возможность сажать деревья, строить дома и рожать сыновей: разработчики кропотливо рисуют множество вариантов деревянной флоры, моделируют разнообразные постройки, с веселым улюлюканьем создают веселую многополигональную ребятню. После этого оживают процесс строительства, добавляя возможность заключать браки, втыкают агро-симулятор приусадебного участка.

Разумеется, мощности компьютера ограничены, способности разработчиков тоже не беспредельны, но суть одна — дай продвинутой команде девелоперов лет десять, да обеспечь их продвинутым железом, и сделают она такое, что мама не горюй.

А что же с онлайн-играми, где геймплей основан на взаимодействии людей? Тут все несколько иначе. Решают девелоперы добавить в игру возможность стать алкоголиком и по несколько часов в день воевать с зеленым змием под забором и в трактирах. Да не вопрос, реализовать не проблема... Более того, какой-то небольшой процент геймеров виртуальным алкоголизмом на самом деле увлечены, начнет закладывать за воротник. Вместо того чтобы сражаться с монстрами, начнут устраивать пьяные дебоши в подворотнях. То есть эти люди выпадут из прохождения квестов, из RP.

Или добавляют разработчики в игру возможность стать продвинутым дипломатом. Не брать с мечом наперевес, не крошить монстрятину в фарш, а сидеть себе в тихом средневековом офисе, анализировать приходящую корреспонденцию да отдавать приказы подчиненным. Это уже не какой-то там сомнительный виртуальный алкоголизм, дипломатией увлечется куда больше геймеров.

Проблема предстала во всей красе. Чем разнообразнее игра, тем больше число геймеров должно в нее играть, чтобы занять все социальные ниши, которые предусматривали разработчики. Но если успешно отыгрывать основные классы современных MMORPG, нужно минимум несколько сотен тысяч геймеров: если меньше, играть становится неинтересно. Например, WoW может позволить себе расширить социумку, с десяти миллионов отток геймеров из одной виртуальной профессии в другую не так уж и заметен. Но стоит добавить в WoW сразу двадцать-тридцать дополнительных возможностей, и его социальная структура рухнет. Геймеры ринутся осваивать новые функции, забросят какую-то из уже существующих, и баланс рухнет, как картонный домик. Вот только WoW делают умные люди, которые отлично понимают, что много — не всегда хорошо.

Понимаете теперь, почему старт очень многих MMORPG с широкими игровыми возможностями проваливается? В таких играх огромное число социальных ниш, требующих

заполнения. После релиза люди приходят в игру постепенно. Поначалу их просто не хватает, чтобы заполнить все социальные ниши. А пока ниши не заполнены, они не работают, играть неинтересно. Получается замкнутый круг: чтобы было интересно играть, нужно заполнить все ниши, но чтобы их заполнить, нужен интересный геймплей, которого нет, пока...

Суммируя все вышесказанное, можно сделать один очень забавный вывод. Сделать и запустить MMORPG с очень широкими игровыми возможностями теоретически можно. Только для этого надо потратить пару сотен миллионов долларов и лет пять разработки, а затем умудриться сразу привлечь в нее миллионы двадцать. Решить такое уравнение — задача нетривиальная. Именно поэтому умные разработчики идут другим путем. К релизу свобода внутри MMORPG искусственно ограничивается, а по мере того, как число подписчиков увеличивается, добавляются все новые и новые элементы.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(ПРОВОДИЛА ЭВОЛЮЦИОННЫЕ АНАЛОГИИ)

Ой-ой, как все умило и непонятно. Мне кажется, что все можно объяснить значительно проще. Развитие MMORPG напоминает эволюцию человечества. Когда людей на Земле было мало, почти все силы всяких там неандертальцев и кроманьонцев уходило на ловлю мамонтов и защиту от пещерных медведей. Когда число людейросло, появились ресурсы, чтобы заниматься сельским хозяйством, потом начали двигать науку, придумали индустрию развлечений.

В онлайн-овых RPG точно так же: чем больше людей, тем больше возможностей может быть в игре. Немного грубо прозвучит, но в MMORPG основным ресурсом являются люди, и пока их нет, о дополнительных возможностях думать бессмысленно. А вот лет эдак через десять, когда число пользователей WoW (или WoW 2, или WoW 3) перевалит миллионы за пятьдесят... Я насколько не удивлюсь, если тогда в игре появятся все основные элементы обычной жизни.

ПИСЬМО №1

БЕСЕЛА БИВИСЕКЦИЯ

Здравствуйте, Светлана и Алексей. Я учусь на 3-м курсе биологического факультета, очень много играю в компьютерные игры. Порой меня дрожь берет, что разработчики вытворяют с анатомией различных игровых героев. Если в случае людей все еще более-менее нормально, то с фантастическими



Кролика-зомби изобразил Devil HELLOV.



Карты, монстры, два стола...

Реклама



Коллекционные Стратегические Игры (КСИ) — это сравнительно новое для России, актуальное увлечение среди молодежи и школьников. Уже 15 лет люди по всему миру играют в таинственные картонки с яркими рисунками и необычными правилами — причём последние 6 лет — на русском языке.

Основа каждой КСИ — картонки. Иллюстрированные лучшими художниками, они привлекают внимание даже самого искушенного ценителя. На картонках изображены могучие воины, маги, монстры, заклинания и прочие атрибуты классического фэнтези. Собственно игра представляет собой сражение между двумя колодами таких картонки.

Вы можете легко научиться играть в любую из КСИ при помощи начального набора либо пары стартовых колод (стартеров). Во всех наборах вы найдете правила игры и те картонки, с которыми вы сможете легко сыграть свои первые партии. Затем вас ждет следующий шаг — дополнительные наборы.

КСИ (бустеры). В каждом бустере от 7 до 15 (в зависимости от игры) случайно подобранных картонки. Некоторые из них встречаются чаще, иные реже, а есть и такие (как правило это самые могущественные картонки), что попадают только редким счастливым. Именно из бустеров вы соберете свою персональную колоду, которая станет сюрпризом для вашего соперника. Таких колод можно собирать бесконечное множество, что делает каждую игру интересной и неповторимой.

Так в чём же уникальность КСИ? Ответ прост — вы можете играть в них, как в обычные настольные игры, можете коллекционировать картонки, как марки или монеты. А можете с успехом совмещать оба этих увлечения, тогда вы по-настоящему проникнетесь жанром КСИ.

Самой популярной в России КСИ по праву можно считать отечественную игру "Берсерк". Игра существует уже 5 лет и в настоящий момент насчитывает более 120 тыс. поклонников. "Берсерк" является самой недорогой игрой среди аналогичной продукции на рынке, и по правилам чем-то напоминает шахматы (поле боя, только вместо фигурок — картонки). Легенда к игре написана под редакцией известного писателя **Ника Перумова**. Информацию об игре, адреса магазинов и многое другое вы найдете на сайте:

www.bersek.ru.





ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда действительно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо в ЖУРНАЛЕ, изучите ниже следующие тексты.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, подозревая, что это спам или вирус. В частности, спорочничество удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос -Игромании: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шелестка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно

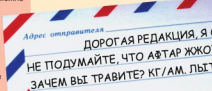
присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом mail (в начале сообщения печатайте слово mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

тись в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

■ Если хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (она должна быть обязательно сделана вами), в теме письма укажите «Картинка для «Игромании».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



тварями все просто ужасно. Нет, я понимаю, что если фантастика, то можно придумывать что душе заблагорассудится, но надо же хоть какой-то логики придерживаться.

Периодические в играх приходится видеть таких существ, которые, будучи перенесенными в реальный мир (даже живущий по законам игры), сдохли бы в течение нескольких минут. Неужели нельзя было почитать хоть какую-то литературу, посмотреть учебники? Подобная безграмотность меня просто ужасает.

Надеемся, что вы ответите на мой вопрос. Николай Стрельцов (г. Сергиев Посад)



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ДЫШАЛА ВОЗДУХОМ ЧЕРЕЗ ЖАБРЫ)

Дорогой Николай, я думаю, не так уж это страшно, что разработчики фантазируют. Встречая в играх двуногих тварей, которые умудряются дышать атмосферным кислородом через жабры, я, конечно, недоумолено хихикаю, но это нисколько не мешает мне получать от игры удовольствие. Куда страшнее обратная ситуация: когда у девелоперов совсем нет фантазии и они лепят игровых персонажей под копирку.

Кстати, замечайте, что больше всего обычно запоминаются самые абсурдные с точки зрения биологии твари. Какую-нибудь улитку-переростка вряд ли кто-то запомнит, а вот огромного ежа, у которого вместо иголок растут человеческие руки, будет еще долго обсуждать на форумах. Ведь основная задача игр — удивлять, а не придерживаться каких-то там стандартов анатомии или физиологии.

Пускай у пришельцев будет на руках по двадцать пальцев, и совсем неважно, что ими неудобно хватать главного героя за шю. Письма будет три ряда коренных зубов разной высоты — мы не обратим внимания на то, что ими невозможно перегрызть глотку. Если сюжет интересный, если геймплей захватывающий, на такие мелочи совсем не обращаешь внимания.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(НЕДОВОЛЬНО РАСПРАВЛЯЯ КРЫЛЬЯ)

Есть мнение, что анатомические ошибки раздражают только тех, кто слишком хорошо разбирается в анатомии. А еще точнее — тех, кто обращает на эту самую анатомию внимание. Помню, как классе в восьмом-девятом я играл во все игры подряд и нисколько не задумывался, сколько там суставов в ногах у героя, почему у главного босса двадцать пар глаз и все смотрят в разные стороны. А уж подсчитывать число ног у непонятного динозавра мне и в голову не приходило.

Потом увлекся биологией, а затем еще и поступил в медицинский университет, и вот тут и началось... Я начал досконально изучать, какие мышцы прорисовывали разработчики на теле монстра, сколько этих мышц, из каких пучков они состоят. Помню, как битый час потратил, пытаясь найти камбаловидную мышцу у шамблера из первого Окае. Не нашел и очень расстроился. Как же так, шамблер — и без камбаловидной мышцы? Чем же он донесет главного героя?

Но потом переболел и курсу ко которому перестал заниматься виртуальной расчлененкой. Уж больно накладно выходило. Вместо того чтобы получать фан от игры, я осваивал недостатки инопланетной или фантазийной анатомии.

Но то, что разработчики допускают огромное количество ошибок, — факт. Да собственно, отчего же столько разработчиков? Большинство фантастов грешит тем же. Взять каких-нибудь гуманоидов с крыльями. Два махла прилепляют обычно в район лопаток, после чего несчастный мутант якобы должен вспорхнуть под облака. Большинство людей даже не задумывается о том, что крылья являются производными передних конечностей, и уж если приделывать их двуногочеловеку, то никак не на спину, а вместо рук.

Впрочем, до этого еще многие думываю- ют. Но вот о том, что рукокрылья должны

расти, простите, из пятой точки, то есть в районе пося, забывают практически все. А ведь только в этом случае обеспечивается равновесие во время полета. Если не верите, изучите лопниательную анатомию птиц, посмотрите, откуда растут крылья у них, как распределяется вес.

Впрочем, пустое это все. Как тема для отдельного исследования (например, статьи «Крупнейшие анатомические заблуждения геймдевелоперов») вполне годится, но обращать на это внимание постоянно совершенно не нужно. Одно расстройство.

ПИСЬМО №2

ПРОЦЕНТЫ, ПРОЦЕНТЫ

Привет всем. Маленький вопросик. К вам на почту за все существование журнала пришло уже море писем. Хотелось бы знать, как бы вы разделили в процентном соотношении все эти письма по разделам, например: «уже были», «не нравятся», «нравится, но не совсем» и в таком духе. И самое главное, какой процент писем попал на страницы журнала?

Спасибо за внимание, Матук Михаил avril-ka (г. Калининград).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ГОРЕСТНО ДЫШАЯ)

Хотите статистики? Что ж, давайте посчитаем, только потом не плачьте, что циферки получатся несимпатичные. В месяц в рубрику «Почта» прилетает от 500-600 (в летние месяцы, когда основная масса читателей отдыхает на югах и писать дорогой редакции не настроена) до 1500-2500 (под Новый год, когда все спешит поздравить) посланий. Из них около 90% составляют письма с какой-нибудь банальщиной, которую на страницах журнала публиковать категорически нельзя. В духе «какая память стоит на компьютере Светлана?», «часто ли Старпом стрижет свою боро-

ду?», «почему мы поставили игре такой-то оценку такую-то, я считаю, что нужно другую?», «можно ли посоветовать, играя в хоррор-игры?», «сколько стоит деревянная клавиатура, расписанная под гжель?»

Из оставшихся 10% еще процентов 90% составляют вопросы, которые в почте так или иначе уже обсуждались. Львиная доля последних посвящена реалистичности в компьютерных играх. Складывается ощущение, что этот вопрос волнует всех без исключения. Спрашивают настолько часто, что иногда (см. письмо номера), когда вопрос задан достаточно необычно, с нестандартного ракурса, мы на него отвечаем. Но обычно авторы не особо оригинальничают, ограничиваясь банальным «почему игры так нереалистичны?» и «что будет, когда игры станут такими же реалистичными, как жизнь?».

И только из оставшегося процента можно выбирать что-то приличное для журнала. Именно этот 1% составляют продуманные, качественно составленные и интересно написанные вопросы. Открывая такие письма, сразу понимаешь, что человек, садясь за клавиатуру, не терзал себе мозг, не потрошил извилины, не закручивал в узел мозжечок, пытаясь придумать, что бы такое спросить у Светы и Старлома. Даже если подобное письмо по каким-то причинам не попадает в журнал, его все равно очень приятно прочесть, посидеть и подумать, что бы ты мог сказать автору, как бы он возразил тебе, какие бы аргументы привел.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (Задорно Улопокала)

Вечно Старлом стучат краски. На самом деле интересных писем значительно больше, я бы сказала, что процентов пять-шесть. Но вот в чем Алексей, безусловно, прав, так это в том, что большая их часть — повторение пройденного. Многие вопросы повторяются, иногда до смешного доходит: начинаешь отвечать на очередное послание и в какой-то момент ловишь себя на мысли, что года полтора назад уже писал что-то похожее. Поднимаешь подшивку журналов — и точно, был такой вопрос, но успел забыться.

Сейчас, кстати, ситуация налаживается, все больше сообщений приходит по SMS, и вот среди этих, казалось бы, довольно коротких вопросов, очень много интересных, таких, которые можно публиковать на страницах «Игромани». Что огорчает, на ящик «Почты» прилетает много вопросов, адресованных яв-



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, публикация становится практически неизбежной.

но в другие рубрики журнала. Мы их, конечно, переправляем по адресу, но ведь авторы и сами ищут ответы на страницах «Почты и, наоборот, расстраиваются, когда не находят.

ПИСЬМО №3

НАСТОЯЩИЙ ХАРДКОР

Уважаемые Старлом и Света, объясните, что в вашем понимании означает термин «хардкор»? Для меня хардкор — это бешеное молчило с финтами и прыжками по потолку. Например, в Quake 2. Я знаю эту игру вдоль и поперек и играю в нее без кодов... как если бы играл с кодами. А что хардкор для вас?

С уважением, Маркуша.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (Разделяла и властвовала)

Ну вот, думала, с легкостью отвечу на этот вопрос, но начала писать и поняла, что не так-то это просто. Вроде бы очевидное понятие, а вот сформулировать четкое определение не получается. Для начала я бы разделила понятия «хардкорный геймплей» и «хардкорный игрок».

Лично для меня хардкорный геймплей определяется сложностью освоения. Даже нет, не совсем так. Не просто сложностью освоения (так ведь можно любую плохо сделанную игру назвать хардкорной), а специально задуманной разработчиками сложностью, той, которая сама по себе является элементом игры. И это совсем не значит, что casual не может играть в такого рода игру (хотя и такое тоже возможно), просто он не сможет делать это так же, как опытный геймер.

Хардкорщик — это несколько иной зверь. Это геймер, который разбирает игру по винтику, узнает о ней практически все, зачастую даже больше, чем знали сами создатели игры. Причем не просто узнает, но и умело пользуется этими знаниями. Думаю, что хардкорщиком по всем играм сразу невозможно, это то же самое, что быть... профессиональным человеком, как бы странно это ни

звучало. Можно быть профессиональным скульптором, токарем, водителем, но человеком нельзя. Поэтому «хардкорный геймер» — термин для меня всегда привязанный к конкретной игре. Можно быть хардкорным геймером в Battlefield, но при этом полным профаном в Heroes of Might and Magic.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (Расставлял точки и запяты)

Ишь как хитро. Что ж, попробую определиться. Для меня хардкорный геймплей — это сложность, возведенная в абсолют. Когда ради сложности или каких-то тонкостей геймплея разработчики чем-то жертвуют. Например, популярностью среди casualов. Заметьте, хардкорный геймплей привлекает именно своей сложностью, люди начинают получать удовольствие не от какой-то очевидной составляющей (графики, интерфейса, звукового оформления), а от того, что они учатся управлять игрой на уровне, недостижимом для начинающего или ленивого игрока. То есть проект в полной мере раскрывается лишь тогда, когда игрок приложил много усилий для его освоения. В этом, кстати, отличие хардкорных игр от просто бездарных: бездарные не становятся интересными вообще.

Что касается термина «хардкорный геймер», тут, пожалуй, соглашусь со Светой, она довольно точно все описала. Только маленькую поправку сделаю. Для хардкорного геймера первостепенным является геймплей игры, его качество и глубина проработки. Остальные элементы (уже упомянутые графика, звук) отходят на второй план. Проведу простую аналогию из жизни. Можно любить красивые быстрые и удобные машины, а можно быть классным водителем. Заметьте, одно другое не исключает, но одно дело — любить крутые тачки и уметь использовать их возможности по полной, и совсем другое — просто восторгаться всевозможными «Феррари» или «Порше», но не уметь даже трогаться в гору с ручника. Хардкорщик — это тот, кто покажет мастер-класс вождения даже на протарзанном «Запорожце».



Композиция «Улыбнитесь, вас снимают», созданная Леонидом Бутогиным.



Веселое парашютное в Half-Life 2. Прислал Михаил Платонов.



НОРА КТУЛХУ

Я
ПРОСЛУШАЛ!

Великий и ужасный, зловерный и ехидный, но при этом пушистый и в меру симпатичный Ктулху просыпается всякий раз, когда кто-то на этой планете выпускает очередной трэш. И неважно, какого трэша толка — игра ли, фильм, сделанный вами скриншот или трэш-письмо с каким-нибудь глупым или просто по-идиотски нагисанным вопросом.

Весь трэш Ктулху вползает в свою нору, где в извращенной форме, но каждый раз по-новому расчленяет его в меру своих огромных сил и безграничных возможностей.

КТУЛХУ
(НЕГОДОВАЛ ИЗ-ЗА ОТСУТСТВИЯ ДОСТОЙНОГО ТРЭША)

Мда, читательши, в этом месяце вы не смогли удостоиться даже моего слабого приветствия ваших ничемных персон. Перевелись нормальные трэшедылы на Руси. В этот раз я с трудом смог открыть хотя бы один глаз, чтоб пообщаться с вами. Объяснение этому безобразию я вижу только одно. Зима лишь несколько дней назад подошла к концу, весна еще не вступила в свои законные права, и явная нехватка солнечного тепла дает по замерзшему мозгу простого обывателя, к коим относитесь и вы, недостойные.

Приличного трэша в жанре изобразительного искусства я так и не смог отыскать в недрах почтового ящика. Вы все шлете либо подписи персонажей, которые давно всем приелись, либо горы фарша из моих собратов монстров и ваших соплеменников людей. А это в наше время уже не модно. Неужели так трудно сообразить что-нибудь приличное, что заставит мои щупальца затрепетать от желания захватить картину в свое вечное пользование и глумление, а мои глаза — раскрыться от ужаса?

А раз так все повернулось, мне пришлось более тщательно порыться в ваших письмах и найти хотя бы парочку трэш-вопросов от вас. Что ж, буду умищать, как Старпом и Светлана. Им, правда, сложный, им приходится отвечать вам развернуто, а я могу рассказать всю правду коротко и ясно, без лишних красивых наворотов. Ну что, поехали?

— Исправляете ли вы аффагратические ошибки в письмах читателей?

— У таких, как вы, — нет. Ваши глупые вопросы ни удаиваются нашего внимания. Панята?

— Здравствуй, редакция «Игромании»! Я хочу купить компьютер. А родители — нет. Какие доводы им привести, чтобы покупка состоялась? Lex

— Самый лучший довод — хочи! А раз хочи, берите и делайте! Попробуйте найти работу, например, убирать подьезды, подметать улицы. А то хотите каждый мастер, а вот реально что-либо предпринять для удовлетворения своих потребностей очень и очень лень, не правда ли?

— Почему Старпом Макаренкова не взяли на роль Hitman'a?

— Предлагали, да только он не согласился. Журнал делать ему, видите ли, надо. Да и к борде он уже привык, тепло с ней в холодные денечки, а основным требованием на кастинг был не только лысый череп, но и лысое лицо.

— Давно хотел задать вопрос: а какую музыку вы и весь состав «Игромании» предпочитаете слушать?

— Весь состав «Игромании» с утра и до вечера слушает русские народные песни в исполнении ансамбля «Золотое кольцо». А если серьезно, разную. Начиная от некоего хитовой песни группы «Ласковый май» «Белые розы» и заканчивая композициями Марилина Мэнсона. На вкус и цвет, как говорится, товарищей нет.

— Недавно узнал, что Ктулху принадлежит к древней расе иллитидов. Еще я узнал, что иллитиды размножаются, откладывая свои личинки в мозг живых людей (извините за такие подробности). Мой вопрос будет краток и прост. Кого вы отдадите Ктулху на растерзание (не главреда ли)? Никого не отдавать вы не можете, ведь мы в ответе за тех, кого приручили. Геннадий Севальнев

— Это кто кого еще приручил? Это смотря как посмотреть. Знаете, сколько я к ним подбирался и прикармливал? Находил всяческие слабострессовые мысли и слова? Долго, очень долго. Еле проснулся, можно сказать, чтоб прикормить кого-нибудь. Ну вот, робкая душа Света и попала в мои щупальца, и не из-за трэша, как вы могли подумать, а из-за доверчивости. А своих людей я не трогаю, я их охраняю от таких, как вы, великие трэшедылы.

А по поводу иллитидов и размножения, тут вы, молодой человек, несколько напутали. Они ко мне не имеют никакого отношения. Они — проникатели и лишь внешне имеют некоторое, но весьма отдаленное, сходство со мной. Но если б я мог размножаться, как они, — нашел бы парочку великих писак в «Почту» и отыгрался на них за все. Уж мои детки постарались бы и высосали весь мозг, даже спинной.

— Здравствуйте. Часто (даже слишком) слышу и читаю на страницах вашего журнала слово «трэш». Объясните непутевому, что оно значит? Очень люблю ваш журнал, особенно Свету.

— Так, руки прочь от светлого образа Светланы. Моя она, несмотря на то, что мечтает о приезде. А по поводу трэша отвечу так. Трэш в перевод с английского — мусор. В современном обществе



ЭТО
СЛОВО
применют к
кинематографу,
литературному и
музыкальному искусству,
которое изобилует
штампами, замусоленными идеями и заезженными мыслями. А уж почему ваше письмо попало в поле моего зрения, решать вам.

Вот и все. Надоело мне выбирать ваши нинтересные вопросы, ответы на которые можно либо найти самим в умных книгах, либо догадаться даже исходя из маленького жизненного опыта. Веки мои начинаю закрываться, зевая уже безостановочно, так что пошел я на боковую. А вам, малолетние недотрешедылы, партийное задание — рисовать и писать трэш! Иначе я все пропущу. Так что вперед и с песнями — действуй! Только громко не орите, а рисуйте себе тихоночно в уголке и шлите, шлите, шлите...

P.S. Кстати, уже практически засыпая, нашел я тут таки одну картиночку, которая хоть как-то развлекла меня. Автор его творения — Игорь Демидов aka MoorCATs. Впрочем, хватит слов, сами все увидите.

А вот теперь точно пока. Засыпаю. Сплю.



МАХИД

Март

П В С Ч П С В

1 2

3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30

31

PROLOGUE

clear sky

Издатель и распространитель: GSC Game World

Март

П В С Ч П С В

1 2

3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23

24 25 26 27 28 29 30

31



Издание и разработка: Electronic Arts

ИМАЖА



ПИСЬМО №4

САМАЯ СЛОЖНАЯ ИГРА

Уважаемая редакция! Меня очень интересует вопрос о самой сложной игре в вашей жизни. Приводить в пример квесты не нужно, с ними все ясно: где застрял, там застрял. Но в других жанрах? В экшенах или там ролевках? В стародавние времена для меня самой сложной игрой был Hexen.

А у вас?

Ruffneck



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ГРОЗНО РАЗМАХИВАЯ БЕНЗОПИЛЫ)

Для меня самой сложной игрой всех времен и народов остается первый DOOM на высшем уровне сложности. Навыков мауслау и WASD-управления у меня тогда еще не было (да и мало у кого они были), часть игры вообще прошел на одной только клавиатуре (это потом знающие люди объяснили, как мышь правильно настроить). Гордость, разумеется, не позволила снизить сложность, поэтому пер на амбразуру. Импы, какедемоны и спайдер-мастермайндс крошили меня в капусту, на некоторых уровнях приходилось восстанавливать сейвы раз по тридцать-сорок. Это уже потом, когда освоил правильное управление мышью, второй DOOM пролетел за пару вечеров.

Если копнуть еще в глубь веков, вспоминается совершенно потрясающая аркадная адвенчура на ZX-Spectrum — Myth (разработал ее, кажется, Энди Черников, создавший на «Спектруме» еще немало прекрасных игр). Геймплей там был фантастически интересен. Вот только на определенном этапе нужно было найти и поставить на постаменты разноцветные энергетические шары. А у меня монитор был чисто-белым. Я уж и так и эдак шары приставлял, какие-то подходили, какие-то нет, а я никак не мог понять, в чем же дело. И гайда никакого под рукой не оказалось (не уверен, что они вообще в те времена для этой игры существовали).

И только промучившись три вечера кряду, я заметил, что шары на моем мониторе чуть-чуть различаются по оттенку серого. Тут-то и пришло озарение, что если бы монитор был цветным, то и шары, наверное, были бы цветные. Методом научного тыка за час подобрал каждому постаменту свой шарик и после этого уже довольно быстро прошел игру. Но мучения запомнил надолго.

Ну а из последних игр труднее всего мне далась Aquaria — не потому, что прямо такая уж сложная, а потому, что мир просто огромный. Чтобы изучить все его закоулки, раско-

пать «ключики» ко всем уголкам подводного мира, нужно потратить уйму времени.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОСТНО ВЫХОДИЛА В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС)

Сколько времени прошло, а я по-прежнему продолжаю считать самой сложной игрой Descent: как первую, так и вторую часть; в третью я просто не играла, хотя уверена, что и она бы мне не поддалась. Я никогда не умела нормально ориентироваться в пространстве; если на плоскости еще куда ни шло, то когда заставляют летать по коридорам, расположенным под самыми невероятными углами, я просто пасую.

Помню, как умудрялась долететь до нужной точки, расстрелять ракетками какой-нибудь реактор, а дальше нужно было за строго определенное время убраться подальше. Я стартовала в нужном направлении, радостно давила на акселератор, а когда время почти подоходило к концу, неожиданно выныривала у того самого реактора, который несколько минут назад расстреляла. А главное, игры мне очень нравились, поэтому я прошла их целиком, но страшно вспомнить, сколько на это ушло времени. Вот так вот подпускать блондинок к серьезным играм.

Еще я ужасно долго мучилась (только гнилыми помидорами в меня не кидайте!) с Command & Conquer. До этого в стратегии никогда не играла, а потому никак не могла освоиться с управлением: рамочки какие-то, целеуказатели...

Из более современных игр больше всего проблем у меня вызвала Project Nomads, в которой я по глупости выставила высокий уровень сложности, а потом некоторые миссии перепроходила по несколько раз. Особенно сложным для меня оказалось (кто бы мог подумать?) задание, где нужно летать в облаке каменных осколков.

Но не все так плохо, как может показаться на первый взгляд. Жанр шутеров, например, традиционно считается совсем не девичьим, а я его освоила без проблем.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, однако при этом достаточно оригинальные. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обильный мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Здравствуйте, Алексей и Светлана!
Хотелось бы поделиться с вами

мыслью, которая пришла ко мне довольно давно. Ни для кого не секрет, что интернет все больше и больше проникает в нашу повседневную жизнь. На просторах Всемирной паутины найдется место чему угодно. Многие из тех людей, что проводят много времени в Сети, сталкивались с чем-нибудь необычным или загадочным. Истории о таинственном «вирусе» Хмз, якобы увеличивающем производительность компьютера во много раз, сомнительные страницы с непонятным содержанием разного толка... Быть может, и инопланетяне давно следят за нами посредством нашей же Глобальной паутины? Необычные, пугающие, гиблые места и аномальные зоны разбросаны по всему земному шару, и люди пока не в силах познать природу этих явлений. Так не кажется ли вам, что интернет — это тоже гигантская рукотворная аномальная зона со своими секретами и загадками, а мы — лишь stalkеры, эту зону создавшие и исследующие?

Сергей Бочаров

СВЕТЛАНА: Сергей, вы очень метко подметили, что интернет — это самая настоящая Зона, где можно не только заблудиться или даже навсегда потеряться, но и найти немало интересного, чего обычные люди порой просто не замечают. Я порой ловлю себя на мысли, что Мировая паутина — самая настоящая terra incognita, даже сейчас, чтобы изучить ее, всей жизни не хватит. А ведь интернет расширяется день ото дня, страшно подумать, во что он превратится через год или через десять лет.

Но давайте оставим высокопарные слова; мне очень понравился ваш подход к изучению Сети. Без шуток, сама пробовала почувствовать себя stalkером, исследующим виртуальную Зону. Путешествовать по Сети стало намного интереснее. А уж если рассматривать необычные сайты как редкие артефакты, оторваться от поисковиков практически невозможно. Дорогие читатели, рекомендую попробовать.

СТАРПОМ: Тоже мне, stalkеры доморощенные, редкие шухарты недоделанные. Вы там смотрите, не перетеряйтесь. А что забурится в Зону, поймаете там какую-нибудь серебристую паутину или комариную плешь, и лечи вас потом.



Здравствуй, дорогая почта «Игромания»! Мне очень хочется узнать, как вы относитесь к гонке «за железом»? Взять тот же Crysis. Графика-то велико-

Старпом

Модные очки

Бритва

Парик

Линч,
Собственной
персоной!)



+



+



+



=



Комикс про перевоплощение Старпарта в Линча. Автор — Антон Уханов.



лезе, очередная покупка которого предстоит в лучшем случае через год, об интернете, которого, возможно, у человека вообще нет, и вовсе непонятно. С чего бы вдруг?

Лишь небольшой процент геймеров честно признается себе, что читает компьютерно-игровую прессу из-за лени. Нет времени разбираться во всех играх/железах/тенденциях самому, а быть в теме и иметь возможность похвастаться перед друзьями хочется. И вот этот ответ уже очень близок к истине. Только дело не в самом хвастовстве и лени, а в чувстве собственной значимости, в самовосприятии. Именно оно и является тем рецептором, на который действует информация в прессе.

Причем заметить, реализация самовосприятия (то есть знаний о множестве игр) через хвастовство перед другими геймерами — это лишь вершина айсберга. Основное значение имеет удовлетворение чувства значимости перед самим собой. Секрет этого фокуса давно известен психологам. У большинства людей самовосприятие формируется, скажем так, экстенсивным путем. Показателем крутости считается не глубина знаний по какому-либо вопросу, а широта этих знаний. Чем больше человеку известно мелких и, по большому счету, бесполезных лично для него фактов, допустим, об играх, тем значимее он себя считает. Ну а то, в какой области начинает коллекционировать знания такой «вольный собиратель», определяется исключительно тусовкой (по-научному — социальной средой), с которой он общается.

Редакторы и журналисты — очень опытные и коварные наркоторговцы. Они отлично знают, как, в какой дозе и в какой момент подать свое мнение так, чтобы оно было наиболее востребовано на рынке. Заметьте, речь идет именно о мнении, а не об информации. Самые популярные статьи в той же игровой журналистике совсем не те, которые перенасыщены фактами, а те, в которых автор сумел сформулировать законченное мнение об игре. Ну или сделать вид, что его мнение закончено.

Мало то понимают, что журналистика продает не информацию, а именно мнение. И большинство читателей платит не за информацию об играх, а за возможность узнать компетентное (или выглядящее компетентным) мнение на этот счет и — внимание! — выдать его за свое. Людям лень разбираться в вопросе самостоятельно, лень думать, куда проще взять заключение человека, который уже разобрался и поддался на них, и сделать вид, что это ты сам такой замечательный и умный.

Впрочем, плохо это или хорошо, подсаживание на журналистскую иглу — вопрос риторический. Во-первых, спрос рождает предложение, люди сами замечательным образом впадают в волю шприца с компетентным мнением по предмету. В данном случае имеет значение только качество наркотика: если журналист отлично разбирается в теме, то в головах читателей оседает правильное, компетентное мнение.

Геннадий Пылев (г. Санкт-Петербург).

Иногда в редакцию приходят письма настолько самодостаточные, что на них совершенно не хочется отвечать или как-то комментировать. Поэтому мы их просто... публикуем.

Подавляющее большинство людей, читающих прессу, редко задумывается о том, а что же, собственно, заставляет их раз в день/неделю/месяц покупать заветное издание и, закусив губу, прочитывать (иногда, правда, и пролистывать) его от корки до корки. Несчастные находятся во власти системы. Высунуть же голову на поверхность, внимательно оглядеться и проанализировать свою привязанность порой бывает очень сложно. Об этом нужно как минимум задуматься. А о чем может задуматься наркоман, сидящий на ржавой журналистской игле?

Наркомания упомянута неспроста. Пристрастие к периодике свойственны все основные признаки, характерные для наркотической зависимости. «Употребив» определенное издание, человек получает массу положительных эмоций. Вводить в мозг определенную дозу «вещества» (в данном случае статей) нужно с определенной периодичностью. В противном случае начинается самая натуральная ломка: организм требует привычной для него подпитки информацией.

Но если в случае с настоящими наркотиками причины привязанности ясны — организм привыкает к ним на физиологическом

уровне, наркотик действует на определенные рецепторы и встраивается в обмен веществ, — то в случае с журналистикой они совсем не так очевидны.

Попробуем разобраться в феномене на примере игровой журналистики. Большинство геймеров, если их спросить, для чего они читают компьютерно-игровые журналы, не задумываясь, ответит, что им интересно знать про игры все. То есть, по сути, они ищут некий феномен и удовлетворяются описанием в качестве объяснения. И лишь некоторые задумаются, а почему, собственно, интересно? И вот тут логическая цепочка получается довольно забавная.

Никакой реальной жизненной необходимости регулярно получать информацию о компьютерных играх (здесь может стоять что угодно — машины, спорт, косметика, мода) нет. Обычно человек увлекается одним-двумя, ну максимум тремя жанрами. Но и из игр этого жанра он пробует и проходит далеко не все. Знать о других вроде как и не нужно. Стандартная отписка «мне нужно знать обо всем, чтобы выбрать лучшее», несостоятельна. Чтобы узнать о лучшем, достаточно зайти на какой-нибудь рейтинговый сайт и посмотреть, как оценивают игру не один, а сразу десятки журналистов и тысячи геймеров. Мало того, что не придется читать длинный текст статьи, так еще и сам рейтинг более объективен (просто потому, что голосует много народу).

Ну а то, что прочитываются статьи по играм не интересующих геймера жанров, о же-



лепна, но деньги из бюджета малоют. Обязательно ли нужны такие игры, если играть будешь максимум полгода, а железки будут меняться со скоростью света? Надеюсь на ответ. Алексей Гайнутдин.

СТАРПОМ: Народ жаждет зрелищ. Разработчики лишь следуют требованиям геймеров. Не сделав революционную графику — подсадут конкурентов, а ты пролептишь. Логика стара как мир. Так что в ближайшее время гонка железных вооружений не остановится.

✉ **«Игромания»**, хочу задать такой вопрос. Почему в играх очень мало внутренних? Есть кровь... много крови, она реалистична. Но я не видел даже намеков хотя бы на кишки. А уж разорванному печени я видел последний раз в *Soldier of Fortune*. Во второй части убрал. Объясните, пожалуйста, почему мы несправедливо к геймерам-сидистам? Analmaster.

СВЕТЛАНА: Ну почему же несправедливо? Очень даже справедливо. Я искренне считаю, что всех этих военных ужасов в играх должно быть как можно меньше. Ведь это только на экране монитора бьющая из ран кровь и вываливающиеся наружу внутренности смотрятся забавно, в реальной жизни все совсем не так.

СТАРПОМ: Не стоит путать игру и реальность. Если исходить из того, что война сама по себе ужасна (а так оно и есть), надо запретить вообще все игры про военные действия, что само по себе глупо. Что же касается непосредственно вылетающих внутренностей... во-первых, их довольно сложно красиво смоделировать, во-вторых, рейтинговый комитет не одобрит, в-третьих, разлетающиеся в разные стороны кусочки мяса смотрятся ничуть не менее кровожадно.

✉ Здравствуйте, Светлана и товарищ Старпом. Я бы хотел узнать, какую сторону в войне форматов нового поколения примет «Игромания» и лично вы, стоит ли нам ожидать номер, укомплектованный HD-DVD или Blu-ray с повышенным объемом, до 200 гигабайт? Всего наилучшего, Gilza Sumkin.

СВЕТЛАНА: Сейчас в России и привод-то для этих форматов не везде можно купить, о каком же переходе может идти речь? Ну а когда все это великолепие будет стоить дома у каждого, там, глядишь, и явный победитель определится, и выбирать не придется.

✉ **Уважаемая «Игромания»**, Светлана и Старпом! Вопрос сугубо деловой. Вот уже не в первой статье вашего журнала фигурирует тема аутсорсинга. А насколько реально заработать этим деньги художнику, например, на тех же скетчах, 3D-моделях? Какие требования предъявляют к лицензионности софта заказчики? Каким образом происходит расчет за выполненную работу, и насколько велика вероятность обмана? MogoL.

СТАРПОМ: Вполне реально. Многие только этим на хлеб насущный себе и зарабатывают. Разумеется, чтобы платили, нужно было высококлассным художником/модельером/даже по списку. По поводу лицензионного софта — никаких требований обычно не предъявляют. Если модель сделана в «Максе», для компании-разработчика достаточно, чтобы у нее самой в офисе стояла лицензия, а уж в чем там работают аутсорсеры, никого не интересует. Оплата обычно происходит стандартным образом: деньги перечисляются на счет аутсорсера по факту выполнения заказа. Иногда приходится подписывать договор, но этого требуют не все. Обманывают нечасто и в основном западные студии, которые понимаем, насколько сложно будет до них достучаться из России. Чтобы не попасться, лучше всего потусить на тематических форумах, узнать у других аутсорсеров, с какими компаниями они сотрудничали и какие получили деньги, и договариваться о работе только с этими студиями.

Спрос на качественный геймдев-аутсорс сейчас только растет, ставки повышаются. Ключевое слово «качественный», ведь профессиональных моделлеров, художников и дизайнеров, увы, не так уж много.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело писать означенный линк на ящик

mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма — «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близким им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. www.vilkinet.ucoz.ru и <http://starkinc.ucoz.ru> — сразу два очень качественных киносайта, созданных нашим читателем Павлом Антигиромом. Первый из них посвящен Человеку-пауку, а второй — Железному человеку.

2. <http://emergency4.3dn.ru> — сайт и форум по игре Emergency 4 («Служба спасения 911») — обсуждаются модели, игра по интернету, а также набирается команда для разработки отечественной модификации к игре.

3. <http://stalkermaps.ucoz.ru> — сайт левелмейкеров, создающих карты для игры S.T.A.L.K.E.R.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

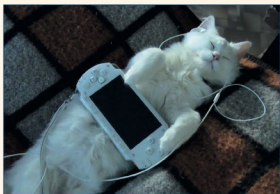
Правда все же народная мудрость. Все хорошее подходит к концу. Вот и наша рубрика приближается к своему логическому завершению. Мы очень старались ответить на как можно большее количество вопросов, горячо обсуждали с Алексеем письмо номера, немного поспорили относительно анатомии и физиологии, но журнал у нас не резиновый, наш полет мысли и фантазии ограничен количеством страниц, выделенных на «Почту», а посему пора прощаться. До новых встреч, дорогие мои читатели. Берегите себя и будьте веселыми и довольными. Всегда ваша, я.

СТАРПОМ МАКАРЕНКО

Ну что ж, наша очередная ежемесячная вахта окончена. Теперь можно расслабиться и получить наслаждение от ощущения весны. У меня до следующей вахты появится время проверить работоспособность своей логики, подготовить походный рюкзак для новых путешествий и помедитировать, глядя на тающий снег. А вы тем временем не расслабляйтесь. Точите лопаты и тяпки для работы на даче, чистите легкие ботинки для прогулок по городу, а главное — готовьте новые интересные вопросы для нас со Светой. А на сегодня новостей и ценных указаний больше нет. Оревуар! ■



Необычная дилемма. Автор работы — наша постоянная читательница Falnor.



Наплевая котов в нашу редакцию продолжается. На сей раз своего четвероногого друга зацепил Overlord. Кошак, судя по всему, является преданным фанатом PSP.



ТЕСТ

НОМЕР
3

МАРТ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **правильной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на **contest@igromania.ru** или на **почтовый адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Guitar Hero 3: Legends of Rock обладает отличным саундтреком, вобравшим в себя чуть ли не всю классику тяжелого рока. Но всех в одну игру записать все-таки невозможно. Кто из представленных ниже исполнителей не попал в игру?

- A. Alice Cooper
- B. The Rolling Stones
- V. Aerosmith
- G. Guns N' Roses
- D. Fear Factory

2. На какой платформе впервые появилась популярная головоломка Lumines?

- A. Nintendo DS
- B. PlayStation Portable
- V. PC
- G. Xbox 360
- D. PlayStation 3

ПРАВИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Все знают, что во вселенной Command & Conquer вышло много-много стратегий и один шутер от первого лица. Но была и еще одна игра: онлайн-овая аркада, где мы сражались с живыми соперниками, управляя одним-единственным конитом.

A. Да, были времена...

B. Онлайн-овая аркада во вселенной Command & Conquer? Быть того не может.

4. В Японии разрабатывается формат видео с разрешением 7680x4320 пикселей и 22-канальным звуком. Все это счастье ждет нас к 2015 году.

A. Фактический факт.

B. Не очень похоже на правду.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Диалог двух героев.

— «Имя героя» I told you not to come alone!

— I didn't. «Показывает два пистолета» I brought my two friends.

(— «Имя героя» Я же сказал тебе не приходить одному!

— А я и не один. «Показывает два пистолета» Я пришел с двумя своими друзьями.)

- A. Stranglehold
- B. Max Payne

- V. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- G. Serious Sam 2
- D. SIN Episodes: Emergence

6. Диалог двух героев.

— You will become like us.
You will become... a God!
— I came here only to kill you!
(— Ты станешь как мы. Ты станешь... богом!

— Я пришел сюда только затем, чтобы убить тебя!)

- A. Quake 4
- B. DOOM 3
- V. Crysis
- G. Prey
- D. F.E.A.R.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Встретились как-то Маркус Феникс, Дюк Нюкем и морех из DOOM. Выдают — летят три разведывательных дроида: один с юга на север, другой — с запада на восток, третий — с юго-запада на северо-восток. Поспорили они, что каждый сойдет дроида, выпустив одну ракету, выбрали себе цели и выстрелили одновременно. Какова вероятность того, что спустя 10 секунд все три ракеты окажутся в одной плоскости, если ни одна из них не попала в цель? Ракеты считаем материальными точками.

- A. 100%
- B. 70%
- V. 50%
- G. 30%
- D. Для расчета вероятности не хватает данных.

EXPLAY

Меломанам на заметку

Призы

Победитель нынешнего «Теста» получит в подарок тонкий MP3-плеер Explay Q20 с поддержкой карт памяти microSD, предоставленный компанией Explay (www.explay.ru).

Еще двоим призерам достанутся футболки с символикой игры «Guitar Hero 3: Легенды рока» от компании «Новый диск».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №2.

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик **contest@igromania.ru** с темой «Тест 3. Март».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответ). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест 3. Март» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 3. Март». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».





СКРИНТУРС 3 МАРТ

Правила

От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе По журналу/Мозговой штурм). Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Призы

Пять футболок с символикой игры «Guitar Hero 3: Легенды рока» от компании «Новый диск».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку

«Участие в конкурсах», особенно пункт №2.

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс 3. Март».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **scg** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scg**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каж-



дого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс 3. Март» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс 3. Март». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Фотографическая память №3. МАРТ



Правила

Вам нужно расставить картинки из игры Kane & Lynch: Dead Men в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1,

5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе По журналу/Мозговой штурм.

Призы

Семь коробок с игрой «7.62: Перезарядка», которая в России издается фирмой «1С».

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотопамять 3. Март». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять 3. Март» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 3. Март». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА №1/2008

Тест №1. Январь

Правильные ответы

1. Д (смерть врагов и отрывание конечностей были показаны в игре Soldier of Fortune очень реалистично)

2. Д (действие Crysis проходит на неназванном острове в Южно-Китайском море)

3. Б (Guitar Hero 3: Legends of Rock — первая игра серии, вышедшая на PC)

4. А (в конце 2007 года игровое подразделение Microsoft впервые за долгое время принесло компании прибыль)

5. Г (цитата из Gears of War)

6. Б (цитата из Spider-Man: Friend or Foe)

7. Г (нового оружия в Gears of War нет)

Победители

Писем с правильными ответами: 34

Победителями становятся:

1. Николай Гарибов (п. Лесодолгоруково)

2. Максим Охрименко (Москва)

3. Владелец телефона 7-960-***-17-94

4. Дмитрий Лыков (Пермь)

5. Григорий Кургузин (Иошкар-Ола)



6. Владелец телефона 7-902-***-39-47
7. Артем Логинов (Красноуфимск)

Призы



Все призы получают по коробке с игрой Crysis от компании Electronic Arts.

Скринтурс №1. Январь

Правильные ответы

1. Kane & Lynch: Dead Men
2. Онплайн
3. Need for Speed: ProStreet
4. Portal
5. Call of Duty 4: Modern Warfare
6. Unreal Tournament 3

7. Космические рейнджеры 2: Доминанта. Перезагрузка.
8. Shadowgrounds: Survivor
9. Viva Pinata

Победители

- Писем с правильными ответами: 69
Победителями становятся:
1. Антон Новоселов (Челябинск)
 2. Андрей Мельников (Шелехов)
 3. Владелец телефона 7-963-***-85-88
 4. Игорь Хворостов (Томск)
 5. Павел Лавинцев (Челябинск)
 6. Андрей Сорокин (Туринск)
 7. Дмитрий Олейник (Норильск)

Призы



Семь коробок с локализованной версией игры Gears of War. Изданием игры в России занимается фирма «1С».

Фотографическая память №1. Январь

Правильные ответы (Crysis)

5, 2, 4, 1, 3

Победители

- Писем с правильными ответами: 2098
Победителями становятся:
1. Павел Морозов (Новосибирск)
 2. Владелец телефона 7-909-***-04-32
 3. Владелец телефона 7-918-***-50-23
 4. Алексей Кузубов (Чита)
 5. Владелец телефона 7-910-***-83-68
 6. Роман Кретинов (Заринск)
 7. Алексей Маркин (Самара)

Призы



Семь победителей получают игру Lost Planet: Extreme Condition от фирмы «1С».

Рубрику подготовил
Доримонт Геймблейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ И «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом:
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Скринтурсы»: 1 — Lost Duty: Modern Future, 2 — Owners of Mischance и так далее.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.
2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление не несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишете ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б, Тест 2. Васи Путин. Бойбуки».

3. Очень важный пункт. При несоответствии нижереченных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответ будет абсолютно верным. Поэтому будьте внимательны.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно укажите:

— в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 3. Март»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разберите пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете, и город, в котором вы живете. Не забудьте указать ваши имя и фамилию. Пример SMS-сообщения в гугле №12.

г) у нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS-ответы. Искренне: если захотите указать адресную информацию конкурса, письмо можно посылать повторно с указанными данными. Но ответы исправлять уже нельзя. Так что лучше лизайн раз все перепроверьте.

д) Не стоит присылать нам ответы от лица всех ваших родственников. От каждой семьи принимаем только одно письмо.

е) Присылать письма с ответами можно тремя способами:

- а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MANISCREENS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса».

ФОТО@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный профиль (test для «Теста», test для «Скринтурса», foto для «Фотографической»), а потом, через пробел, пишете свои ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1.

«Игромафия». Если вы пользуетесь именно этой методикой, советуем не тупить резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на мартовские конкурсы принимаются до 04.04.2008. Итоги будут подведены в майском номере.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов (при задерживаются, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого письма вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на domi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новинки номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любую банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромафия»:

• м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

НОВОГОДНЯЯ ЕЛКА

Правильные ответы

Вот на какие игры ненавязчиво намекали шарик, развешанные на елке:

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| 1. TimeShift | 7. Stranglehold |
| 2. World in Conflict | 8. Crysis |
| 3. The Witcher | 9. Серия Sam & Max |
| 4. BioShock | 10. Halo 2 |
| 5. Resident Evil 4 | 11. Medal of Honor: Airborne |
| 6. Call of Duty 4: Modern Warfare | 12. Half-Life 2 и его эпизоды |

Победители

Всего на конкурс пришло 467 писем с правильными ответами. Среди них случайным образом были выбраны 4 победителя. От всей души поздравляем счастливицков!



1 место Тимур Игнатченко (Энгельс)

Для Тимура у нас приготовлен 22-дюймовый ЖК-дисплей ViewSonic VX2245wm ViewDock с временем отклика матрицы 5 мс. В монитор встроена док-станция для плееров iPod, стереодинамики с сабвуфером, микрофон, вход для наушников и 4 USB-порта. Разрешение монитора — 1680x1050, яркость — 280 кд/кв, контрастность — 700:1.

Предоставлен монитор компанией ViewSonic (www.viewsoniceurope.com/ru).

ViewSonic
See the difference™

topdevice
www.topdevice.ru

2 место

Ольга Яценко (п. Новомихайловский, Краснодарский край)



Ольге достается акустическая система TDE 305/5.1 от компании Topdevice (www.topdevice.ru). Пять колонок и сабвуфер серебристого цвета общей мощностью 50 Вт. В комплекте идет пульт дистанционного управления. Полоса пропускания акустики — 30-20000 Гц, отношение сигнал/шум — 80 дБ.

3 место

Дмитрий Луцко (Сургут)

Дмитрию вручается тонкий (всего 7 мм) MP3-плеер Ritmix RF-7400 с 4 Гб памяти. Плеер умеет воспроизводить музыку в форматах MP3, OGG, WMA, WMA Lossless, WAV, FLAC, видео в формате AVI, показывает текст и рисунки JPEG, BMP, GIF. Микрофон и FM-тюнер с возможностью записи также присутствуют.

За плеер благодарим компанию Ritmix (www.ritmikrussia.ru).



NETGEAR
Connected with Innovation™

4 место

Антон Мартовецкий (Майкоп)

Антон получает сетевое хранилище SC101T емкостью 1 Тб. К компьютеру подключается при помощи сетевой карты, скорость передачи данных — 1 Гбит/с. Если терабайта мало, можно добавить еще 2 своих жестких диска с интерфейсом SATA.

Приз предоставлен компанией Netgear (www.netgear.com).



ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ!

«Игромания» инспектирует,
что творится в голове у первых лиц игровой индустрии

ЧТО НА ЯЗЫКЕ?



СЕРГЕЙ КЛИМОВ, 30 ЛЕТ

Генеральный продюсер Snowball Studios

О СЕБЕ И О КОМПАНИИ

Snowball — это небольшая игровая студия, а также издательство. Мы ищем интересные нам (и аудитории) проекты, делаем адаптацию на русский язык, пропагандируем и выпускаем. Размер студии позволяет подписывать только те игры, которые мы считаем правильными, а не все подряд, как делают многие российские издатели, покупающие немного хитов и много треша. Нам понравились первая «Пенумбра» — мы подписали продолжение (только что вышло, кстати). Нам понравилась «Галцива» — мы подписали и все ее продолжения — и **Sins of a Solar Empire**. Если много и с умом работать, можно издавать игры, за которые не стыдно, и при этом нормально зарабатывать. Издатели, которые выпускают треш, пожимают плечами и ссылаются на «бизнес», кричат душой — либо они жадные, либо глупые, либо и жадные, и глупые.

Конечно, не всегда наши зера в проекты с хорошим геймплеем оправдываются — например, у зашибись какой аркады «Он — робот» (**Mr. Robot** в оригинале), к нашему сты-

ду, оказались феноменально низкие продажи в России. Игра — блеск, отзывы прекрасные, а мы или с обложки промазали, или просто народ уже не играет в этот жанр. Но ничего. Мы все равно продолжаем подписывать то, во что верим. Вот буквально на днях подписали **Mount & Blade**. За деньги, которые мы заплатили, команда разработчиков может весьма безбедно жить полгода, а то и больше, но при этом мы уверены, что проект окупится, поскольку, во-первых, это хорошая игра по геймплню, во-вторых, мы сделаем офигительную

локализацию, и в-третьих, большинство игроков купят именно ее, а не пиратку, так как у нас есть опыт перевода ролевых проектов (помните первую «Готику»?) и они знают, что мы не скалтурим. Как результат, деньги этих игроков пойдут в бюджет следующего проекта разработчиков, и эти игроки получат еще один проект в 2009 году.

А почему другие российские издатели не подписали? Потому что никто из них про геймплей и не думал, все приходило по схеме «вот бабло, дайте права». Хороший разработчик от такого издателя сразу бежит. Что еще вам рассказать? Если бы нас, как компанию, кто-то задумал купить, был бы большой философский конфликт. Ведь при покупке всегда задача какая? Максимум прибыли. А мы непозволительно много тратим на локализацию. Тут на днях коллеги из издательства N рассказывали, что на перевод дали маленький бюджет, поэтому и вышла такая лажа. Для меня подобная ситуация невозможна, потому что если я скажу нашему редактору, что у нее есть какой-то бюджет, она сначала плюнет мне в морду, а потом уволится. Так что мы пишем, переаглизисыва-

ем и переписываем до тех пор, пока позволяется время и силы. Если мы сделаем хорошо — продажи вернут вложенное.

Вот, например, «Бесконечное путешествие» (**The Longest Journey** в юности). Мы на локализацию потратили девять месяцев времени и \$50 000 денег, хотя игре было уже сколько... шесть лет? Семь даже, по-моему. И каждый в индустрии считал своим долгом нам сказать, что это бред, что аудитории наложить на такие игры и что мы продадим максимум тысяч пять. Я в понедельник отчет видел, мы почти 50 000 копий уже продали. Вот так и надо работать. А плохо делать не надо, и так жизнь короткая, чтобы еще на ерунду размениваться. Мне кажется, люди, которые игры любят в рамках «мелкий бюджет — сделаем на троих», работать не могут, и мы, конечно, таких на работу не берем. Игры любить ведь как надо? Не в формате гурманства. Как только разобрался, трэш уже не трогаешь. У нас в студии сильнее всего заметна такая эволюция — новый человек приходит и первое время смотрит на все проекты подряд большими глазами. А потом постепенно фокусируется только на хорошем. Я вот последние три месяца играю только в одну игру. Каждый день, по часу. Сейчас закончу и за новую возьмусь, ролевую.

Мы тут один проект подписали, я бы сказал какой, но он пока не объявлен. Самый большой ролевой проект для нашей студии. Больше «Готики». Шедер. Восемьдесят актеров! По три голоса на кастинге пишем сейчас, отправляем разработчикам для утверждения. Это будет наш «Проект-2008». Из читателей «Игромании» половина если и не купит, то возьмет поиграть точно. Очень хочется сделать по-человечески, как если бы для себя. Без спешки, без спекулятивства. Вот меня спросит опят на КРЧ, чем я как издатель вообще могу гордиться, ведь издатели такие бесцеремонные? А я скажу — вот вам проект M., и пошли вы все в #%%\$. Мору и в отпуске спокойно уехать.

25%

НЕОБЪЯВЛЕННЫЙ ПРОЕКТ M

Мы тут недавно подписались издать одну игру, которая больше какого-либо другого нашего проекта за последние десять лет. И это вам не шутки-шутить, потому что если промажемся, нам это не забудут. На бюджет локализации можно разработать отдельную игру, как мне кажется, если и не в Москве, то уж точно в Киеве. У нас масса персонажей, диалогов, всей этой синхронизации и прочих радостей. Я недавно участвовал в дуближе одного крупного фильма, анимационного — так мы три недели сидели в студии и переписывали сцену за сценой. Так вот, по проекту M у меня схожие ощущения: нам предстоит перевести, записать, а потом будем точно так же слушать, отслеживать и переделывать, потому что с первого раза фиг два попадешь, трудный материалчик.

25%

ПРАВОСЛАВНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Что с ними делать, я не понимаю: убить жалко, любить не получается. Каждый год мы поднимаем одну и ту тему — давайте найдем талантливую русскую команду и вместе сделаем игру, которую ждут в России. И каждый раз команда посередине проекта начинает добавлять идеи и принимать решения, которые ничего общего с игрой не имеют. «А давайте у каждого из 10 000 персонажей будет свое биографиче?», Пизде! А давайте у каждой кошки будут ослиные уши? Сейчас, слава богу, появилось несколько нормальных вариантов, где люди понимают, что они делают, и есть надежда на хороший проект. Но вообще это какая-то национальная проблема: игровое строение у нас большинство людей понимает как самодостаточный процесс разработки, а не как задачу по выпуску хороших игр: про игроков никто не думает. Все думают про философию и самореализацию. Наши философы. Тем временем Америка тутто стругает бердички, и — что неудивительно — такая модель побеждает.

25%

30%

25%

10%

10%

30%

«ВСЕСЛАВ» И СМЫСЛ ЖИЗНИ

Так сложилось, что студия Snowball начала свою жизнь как разработчик. Мы выпустили [детский аркаду] PIKE, придумали «Всеслава» — на этом наша карьера как разработчика и застыла. Мы сделали несколько крупных ошибок по этому проекту, совершенно классические ошибки — ничем не ограниченное желание сделать сверхигру, в которой было бы ВСЕ, о чем мы мечтали. С тех пор прошло десять лет. Движок, графика устарели, однако идея, тема, и интерактивные решения до сих пор на удивление актуальны. Я играл недавно на Xbox 360 в *Mass Effect* — эта диалоговая система была нами реализована еще в 1998 году. Я смотрел на тулзы, которыми делали «Ведьмака», — мы написали такую же систему в 1999-м. С той поры, как мы заморозили «Всеслава», меня уже отпустило в плане каких-то иррациональных замосий — «почему так и не удалось», «а что бы было, если бы», — так как десятилетний опыт хорошо открывает глаза на причины, почему именно не получилось так, как мы проект вели, сделали то, чего мы от проекта хотели. Но желание сделать эту игру никак не ушло. У нас сейчас успешная студия, мы, как издатель, работаем над проектами, за которые не стыдно, и делаем прекрасного качества локализации. Однако чем больше я думаю, чем в такого сделал в жизни, чем бы мог бы гордиться, в плане жизни вообще — тем больше я хочу передать все дела моим коллегам, собрать старую команду и на пару лет заняться только «Всеславом». С нашим текущим опытом мы будем работать уже по-другому, и есть все шансы сделать как надо. Я не знаю, когда это случится, но для меня это самая большая профессиональная амбиция.

10%

ADVANCE WARS 2 НА NINTENDO DS

Я первую часть прошел в прошлом году на GBA и очень ждал продолжения. Сейчас на 23-й миссии. По игровым механике — превосходно! И передовые пушки на трубопроводе, и самолеты-невидимки, и ракеты, которые летают умеет запускать с базы... А вот что бесит — это диалоги. Тупые. Скучные. На английском из школьного учебника. И проблема в том, что их нельзя пропустить, так как они по ходу дела с ужимками и гримасами выкладывают конкретную информацию по миссии. Это как раз тот случай, когда при локализации я в русской версии почистил игру от такого японского представления об американском юморе и сделал бы нормальный, нейтральный текст в теме игры.

10%

МОИ AUDI

У меня две машины, одна веселая и спортивная, одна — большая и черная. Обе уже старенькие (вы видели, сколько новые стоят? Ой-ой, это не играми надо заниматься, а нефтью!) и периодически требуют внимания. Это такой цикл, знаете? Отремонтируешь что-нибудь, ездишь месяц, радуешься, что весь этот ремонт позади. Потом ездишь месяц просто в удовольствие. Потом начинаешь думать: «Этот оно, время, когда я спокойно езжу, горюю, и никаких проблем с аргументом». И тут крапты. Либо какой-то дурак в тебя влипнет, либо что-нибудь начинает греметь, скрипеть, жужжать, и на диагностику тебе говорит, что это будет «непросто и небьюстро». Так вот, каждый раз, когда я приезжаю в сервис, меня догоняет ощущение, что это какой-то особенный вид ада. Если игра не работает, нам что писать? «Вы, блин, козлы, я купил ребенку, а она не идет, ребенок в слезах, срочно меняйте диск, моральные уроды!» А когда мне на официальном сервисе Audi меняли коробку передач и спидометр забыли подключить, просто сказали: «Ну бывает, чего уж тут?». У меня такое впечатленье, что играми занимаются более надежные люди. И в своих программах я больше верю, чем в этих механиков.

ЧТО НА УМЕ?

ВСЕ ЗЛО ОТ ОНЛАЙНА

В начале 2007 года вся пресса радостно вытесало о первом за почти десяток лет росте ПК-рынка. Впервые с конца 90-х он показал рост и по прогнозам должен был переломить за миллиард долларов. Сумма по современным меркам пустяковая (консольный рынок в тех же Штатах в 2007-м составил \$17,9 млрд, из них \$8,6 млрд пришлось непосредственно на игры), но вместе с тем обнадеживающая. В первую очередь благодарить за показатели стоило бы онлайн-овые игры и, в частности, World of Warcraft. Аналитики различных агентств принялись строить радужные прогнозы о возрождении ПК, ссылаясь на скорый выход Crysis и массу других качественных мультиплатформ. Но вот настал ноябрь, и главные ПК-эксклюзивы — Crysis и Unreal Tournament 2007 — выходят из чартов с невиданным, оглушительным провалом: чуть больше 80 тысяч у одного и около 30 тысяч у другого (правда, сейчас, спустя несколько месяцев, они уже утратили свои показатели, даже Crysis продан более чем миллионом копий). За аналогичный период Mass Effect собирает 1,5 млн копий, а Assassin's Creed — 2,5 млн. И уж, конечно, дело не в том, что игры плохие. И даже не в том, что Crysis слишком много хочет от наших компьютеров. Возможно, для кого-то это будет сюрпризом, но основные тиражи игр делают вовсе не хардкорные игроки, а самые что ни есть обычные Пети и Васы из соседнего подъезда, которые в игры играют, но разбираются в них слабо. GTA продается 12-15-миллионными тиражами вовсе не потому, что мы с вами в него играем, а потому, что это делает каждый уважающий себя негр из гетто, который вместо оплаты коммунали потратил пособие на PS2. Естественно, я немного утрирую, но, думаю, мысль ясна.

Так вот, именно эту аудиторию на ПК сейчас все больше забирают онлайн-овые ролевые игры. Те Пети и Васы, которые слушали рассказы друзей о крутости Max Payne и бежали в магазин, чтобы насладиться шедевром, теперь вместе с ними дружно рубятся в World of Warcraft на пару с Lineage 2 и не хотят видеть ничего другого. Зачем платить много денег

за много игр, если можно платить понемногу каждый месяц за игру, которой нет конца?

Вспомните, как происходило ваше знакомство с видеоиграми. Сначала нас удивлял механика, интерактивность — и лишь спустя годы, когда мы уже становились искушенными, начинаем обращать внимание на игру актеров, сюжет, атмосферу и требуем оригинальных идей. Васа с Петей любят Max Payne за то, что там крутой чувак прыгает в сло-мо, и плевает они хотели, что он мстит за убитую жену и ребенка, постепенно теряя жизненные и моральные ориентиры. Плевать они хотели и на цитаты из кинофильмов, комиксы и густую атмосферу. Васа с Петей, несомненно, идиоты. Но именно из этих идиотов потом получаемся мы с вами — опытные игроки, которые в играх интересуют не только графика и количество пушек. И именно их индустрия сейчас теряет благодаря онлайн-овым играм. Да и не только их — я знаю нескольких хардкорщиков, которые однажды забросили обычные игры и утонули в EVE Online и World of Warcraft. Правда, у них это носило временный характер.

Хуже всего, что отток игроков происходит в очень важный для индустрии момент — когда приходит следующее поколение игр, увеличиваются бюджеты и риски. ПК, будучи консервативной платформой и родоначальником MMORPG, в этом плане очень показателен. Цифры здесь меньше, поэтому все и нагляднее — Васа с Петей играют в «Линейку» и им не хочется делать апгрейд для каково-то там Crysis. Результат — ПК как самостоятельная платформа отмирает. Только сумасшедший потратит еще 20 млн евро на разработку очередного Crysis. Тот же Far Cry 2 мигот стал мультиплатформенным.

На консольном рынке пока очевидных изменений нет. Но сложно сказать, что будет дальше. Онлайн-овых игр там еще мало, да и сами системы покупаются несколько для других целей (в качестве домашних центров развлечений).

Однако... Xbox 360 при куда лучшей линейке игр по продажам пока повторяет путь первого Xbox, иногда даже отставая. PS3 в вовсе только на разгоне, она бесконечно далека от показателей предшественницы. Средние тиражи AAA-проектов уверенно вертятся в районе 2-4 млн копий, на былые 12-15 миллионов Final Fantasy и GTA пока только рассчитывают. Возможно, нехитру нужно еще годик-другой на раскату, возможно, казуальных игроков оттянула Wii, но вовсе не факт, что дело в этом, и непонятно, что будет, когда на консолях станет больше MMORPG.

Ну и еще один немаловажный аспект — онлайн-овые игры олицетворяют именно то, в чем простые смертные пытаются много лет обвинить игровую индустрию. Сколько раз из телевизора нам кричали «эти адские игры — настоящий наркотик, затягивают и отупляют наших детей!» — и мы смеялись над этим. Теперь смеяться как-то не хочется.

P.S. Меж тем я считаю, за онлайн-овыми играми будущее. Плохо это или хорошо — сам не знаю. Просто, по-моему, это неизбежно. Ведь играть вместе — это и правда здорово. Но для меня, как хардкорного игрока, онлайн-овые игры слишком примитивны. В них мало атмосферы, сюжета, постановки и разнообразия. Но они будут развиваться. Сингл и онлайн будут идти навстречу друг другу. Совсем недавно сингл принялся наращивать кооператив (особенно на Xbox 360), онлайн — сюжетную составляющую. Когда-нибудь они встретятся. ■



МНЕНИЕ АВТОРА МОЖЕТ НЕ СОВПАДАТЬ С МНЕНИЕМ РЕДАКЦИИ.
А МОЖЕТ И СОВПАДАТЬ.



Компьютер FLEXTRON® Quattro Plus на базе процессора Intel® Core™2 Quad работает за четверых!

Первый в России массовый компьютер с четырехъядерным процессором Intel® Core™2 Quad.

- Четырехъядерный процессор 4 x 2,4GHz Intel Core™2 Quad Q6600
- Оперативная память 2ГБ DDR2 800MHz
- 500 Гб SATA II жесткий диск
- DVD±RW
- 512 Мб NVIDIA 8800GT - новейший игровой 3D ускоритель
- Card Reader ALL-in-1
- Корпус Thermaltake Soprano VX
- Предустановленная операционная система Microsoft® Windows® Vista®

4 плюса модели FLEXTRON® Quattro Plus:

- Hi-End графический процессор 8800GT содержит 112 унифицированных графических конвейеров - на 80 больше, чем у 8600GT в модели FLEXTRON® Quattro. Игры работают в 4-5 раз быстрее!
- На 256 Мб больше видеопамати
- На 180Гб больше жесткий диск
- Материнская плата ASUS P5K с полным набором интерфейсов: звук 7.1, 10xUSB 2.0, FireWire (1394), 1Gb LAN, eSATA, SPDIF, HDMI

4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro Plus сегодня:

Во-первых, четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачных средах и максимальную производительность многопоточных приложений. Они изменят Ваше представление о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехъядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

Во-вторых, современный Hi-End графический процессор NVIDIA® GeForce® 8800GT изменит ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8800GT обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

В-третьих, операционная система Windows® Vista® Home Premium перевернет Ваши представления о развлечениях от домашнего компьютера. Windows® Vista® Home Premium содержит Windows® Media Center, что облегчает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамические отражения, плавная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой трехмерной структуры, но и панель мгновенного поиска и новые способы организации данных, которые позволяют мгновенно находить и использовать сообщения электронной почты, документы, фотографии, музыку.

В-четвертых, компания "Ф-Центр", благодаря сотрудничеству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в компьютере FLEXTRON Quattro Plus не только передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене - 35 990 рублей!



35 990*

руб.

* цена на 15.02.08



КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:

м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А
м. "Улица 1905 года", ул. Мантильянская, 2
м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

Единая справочная: (495) 105-64-47

Интернет-магазин: www.fcenter.ru

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



Настоящий стиль.

SIGMATM
INNOVATION

Power by Floston

Москва, Алкомтрейд (495) 785-19-49
Москва, Салерей Про (495) 542-80-70
Москва, Ф-центр (495) 105-64-47
Москва, Регард Трейд ЛТД (495) 101-41-58

Москва, АВ-Group (495) 988-64-10
Москва, Форум Центр (495) 775-77-59
Москва, Снай Компьютерс (495) 974-66-71
Москва, Делита Компьютерс (495) 780-00-32
Москва, СейлсСтар (495) 585-96-47

Москва, Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90
Воркута, F1 Сетерагу (82151) 5-38-66
Ижевск, Миллениум (3412) 48-59-85
Н-Новгород, Домашний Компьютер (8312) 77-43-92
Нефтеюганск, Натрис Компьютерс (3461) 24-00-02

Самара, Мегабайт (8462) 65-32-55
Уфа, Класмас (347) 291-21-12
Москва, Юрмала-М (495) 748-70-90
Н. Тагил, Квадрат (3435) 48-05-57